#327 PS4 • PS5 • XBOX ONE • XBOX SERIES X • SWITCH • PC • MOBILE • 3DS • VR

POWER UNLIMITED

EXTRA VEEL GESPEELD IN OOK GESPEELD

MAAK JE KLAAR VOOR ALL OUT WAR!

BATTLEFIELD™ 2042



WWW.PU.NL

JULI 2021

BP € 5,75



LESSEN VOOR BREATH-[illegible]E WILD 2 • DE VALKUILEN VOOR FAR CRY 6 • HET ECHTE VE[illegible]AL ACHTER RESIDENT EVIL • DE 80'S IN 2021: NOSTALGIE IS HEET • DE RETURN VAN REVANCHE MET RESI • SIFU IS CRUNCHY AF • LOST JUDGMENT IS ZWAAR EN GRIMMIG, MAAR OOK MAF EN LUCHTIG • SNOWBOARDEN IN DE ZOMER?



GA VOOR HET ABONNEMENT DAT PRECIES BIJ JOU PAST!

#327 PS4 • PS5 • XBOX ONE • XBOX SERIES X • SWITCH • PC • MOBILE • 3DS • VR

EXTRA VEEL GESPEELD IN OOK GESPEELD

POWER UNLIMITED

MAAK JE KLAAR VOOR ALL OUT WAR!

BATTLEFIELD 2042

WWW.PU.NL
JULI 2021
€ 5,75

LESSEN VOOR BREATH OF THE WILD 2 • DE VALKUILEN VOOR FAR CRY 6 • HET ECHTE VERHAAL ACHTER RESIDENT EVIL • DE 80'S IN 2021: NOSTALGIE IS HEET • DE RETURN VAN REVANCHE MET RESI • SIFU IS CRUNCHY AF • LOST JUDGMENT IS ZWAAR EN GRIMMIG, … LUCHTIG • SNOWBOARDEN IN DE ZOMER?

Bij Power Unlimited kun je nu zélf bepalen hoe jij je abonnement wilt hebben. Betaal je liever in één keer voor het hele jaar of per half jaar? Dan hebben we twee abonnementsvormen waarvan een met een wel heel aantrekkelijk aanbod. Kies zelf de voor jouw ideale variant.

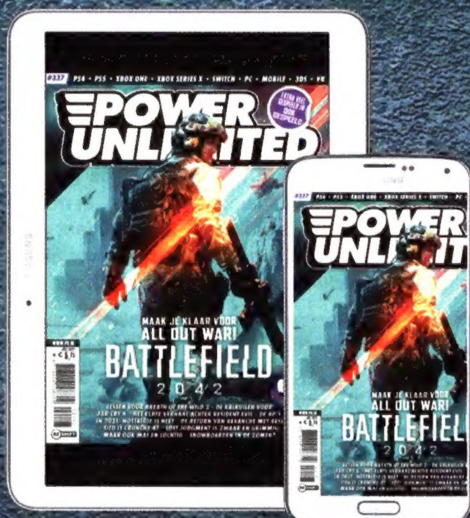
1 EEN JAAR

12 maanden Power Unlimited
Voor maar € 60,50 (€ 5,04 per editie)

VOORDELIGSTE KEUZE

2 EEN HALFJAAR

6 maanden Power Unlimited
Voor maar € 33,00 (€ 5,50 per editie)





+ Gratis lezen op pc, tablet en smartphone

GA NAAR PU.NL/ABONNEREN

IT'S ALL IN THE GAME

Friction met Ixion



Dit moet het lelijkste screenshot zijn dat je van Returnal kan maken – een trofeetje waard, dacht ik zo – maar het uiteindelijk verslaan van die boss nr 2, Ixion, is wat mij betreft mijn game-mijlpaal voor 2021. Daarna ging het makkelijker. Nouja, soort van...



In de pocket



Na maanden wikken en wegen kocht ik deze maand eindelijk een Game Boy Micro. Ik ben verliefd op dit prachtige apparaatje, want nu heb ik Pokémon altijd in m'n zak.





Extraterrestrial surprise



Als ik in m'n vrije tijd game of die schaarse uurtjes dat ik mijn persoonlijke Twitch afstof (Twitch.tv/WouterPU) en daar op los ga, dan is Mass Effect Legendary Edition al sinds diens launch m'n go-to. In m'n review verderop in deze PU leg ik volgens mij wel aardig uit waarom, maar waar ik het niet over heb gehad zijn kleine verrassingen zoals deze kever-aliens. Die ik zomaar tegenkwam, op een willekeurige side-planeet. Deze trilogie, hoor!

Beest van Tsushima



De laatste weken geniet ik kéihard van Ghost of Tsushima. Het leek me tof om samurai te spelen op 60fps (altijd fijn, zo'n PS5-patch), maar deze game heeft al mijn verwachtingen overtroffen. De op timing gebaseerde combat is namelijk heerlijk en werkelijk al mijn samurai-fantasieën komen daarmee uit. Maar die stealth-mechanics, die boeien me niet. Ik ben liever het Beest van Tsushima dan de Geest...





Pag. 020



Pag. 024



Pag. 052



Pag. 056



Pag. 060

COVERVIEW

012 *BATTLEFIELD 2042*
PS4 / PS5 / XBOX ONE / XBOX SERIES X/S / PC

FIRST LOOKS

020 *LOST JUDGMENT*
PS4 / PS5 / XBOX ONE / XBOX SERIES X/S

022 *WHERE THE HEART LEADS* PS4

024 *SIFU* PS4 / PS5 / PC

PREVIEW

026 *FAR CRY 6*
PS4 / PS5 / XBOX ONE / XBOX SERIES X/S / PC

SPECIAAL

030 *PETER DENKT DAT BREATH OF THE WILD 2 VEEL VAN ANDERE ZELDA'S KAN LEREN, OOK VAN DIE AKELIGE CD-I-GAME*

034 *WOUTER ROEPT EEN NIEUWE RUBRIEK IN HET LEVEN OVER UHH... LEVENDE GAMES*

036 *SAMUEL VERTELT JE ALLES OVER NAZI-ACHTIGE PRAKTIJKEN EN BLOEDDORSTIGE BEDRIJVEN IN RESIDENT EVIL*

040 *LAURA EN ALIE WILLEN GRAAG WEER NAAST ELKAAR OP DE BANK PLOFFEN MET EEN GOEDE CO-OP-GAME*

042 *JURJEN ZIET OVERAL ARNOLD SCHWARZENEGGERS, RAMBO'S EN PREDATORS OPDUIKEN EN VINDT ER HET EEN EN ANDER VAN*

046 *MARVIN MAAKT ZIJN GROOTSTE GAME-ZONDE GOED EN REVANCHEERT ZICH MET RESIDENT EVIL 4*

050 *PETER BESPREEKT DE TRAGISCHE GESCHIEDENIS VAN NINTENDO'S PAARSE PISPAALTJE, WALUIGI*

REVIEWS

052 GOLD AWARD *RATCHET & CLANK: RIFT APART* PS5

056 *SHIN MEGAMI TENSEI III NOCTURNE HD REMASTER* PS4 / PC / SWITCH

058 *SUBNAUTICA: BELOW ZERO*
PS4 / PS5 / XBOX ONE / XBOX SERIES X/S / SWITCH

060 GOLD AWARD *MASS EFFECT LEGENDARY EDITION*
PS4 / PS5 / XBOX ONE / XBOX SERIES X/S / PC

066 *OOK GESPEELD:*
HITCHHIKER - A MYSTERY GAME ● BIOMUTANT ● GUILTY GEAR STRIVE ● KNOCKOUT CITY ● ASTALON: TEARS OF THE EARTH ● DC SUPER HERO GIRLS: TEEN POWER ● THE WILD AT HEART

VAST

004 *IT'S ALL IN THE GAME*
006 *DE REDACTIE*
008 *OPUNIE*
018 *PURIJSBEPALING*
019 *TUSSEN KUNST EN TWITCH*
029 *VANAF NU WORDT HET SPECIAAL*
064 *VR VIEW*
071 *QUIZT JE DAT?*
072 *SMORGASBORD*
074 *NEO'S ART*



COLOFON

POWER UNLIMITED

RESHIFT

HOOFDREDACTEUR *Wouter Brugge*
EINDREDACTEUR *Marvin Toepoel*
REDACTIE *Wouter Brugge, Jan-Johan Belderok, Florian Houtkamp, Samuel Hubner Casado, Dennis Mons, Tjeerd Lindeboom, Willem van der Meulen, Raf Picavet, Jurjen Tiersma, Jacco Peek, Laura Kempenaar, Lucas May, Marvin Toepoel, Alie Sierkstra, Peter Koelewijn*
UITGEVER *Martijn Kollau*
REDACTIE-ADRES Power Unlimited • Richard Holkade 8 • 2033 PZ • Haarlem
VORMGEVING *Johnny Rijbroek*
ILLUSTRATIES *Jordi Peters, Neomi van Aerde*
VIDEOPRODUCER *Enno de Graaf*
ADVERTENTIES AANLEVEREN
Marco Verhoog
KLANTENSERVICE
Tel. 023-5364401
DRUK
Senefelder Misset Doetinchem

ABONNEMENTEN
Abonneren kan via de website **www.pu.nl**
Het Power Unlimited-abonnement bevat 12 edities, waaronder twee extra dikke nummers. Je krijgt dus 10 PU-magazines thuisgestuurd.
Een jaarabonnement kost € 60,50 (los nummer kost €5,75, een dubbelnummer €8,98). Een abonnement wordt alleen in Nederland en België toegezonden. Een nieuw abonnement wordt gestart met de eerst mogelijke editie voor een bepaalde duur.
Het abonnement zal na de eerste (betalings)periode stilzwijgend worden omgezet naar een abonnement voor onbepaalde duur en dan betaal je de reguliere abonnementsprijs, tenzij je uiterlijk één maand voor afloop van het initiële abonnement opzegt.

OVER OPZEGGEN:
Na de omzetting voor onbepaalde duur, kan op ieder moment, per wettelijk voorgeschreven termijn van 1 maand, worden opgezegd. Uw opzegging ontvangen wij bij voorkeur telefonisch. U kunt de Klantenservice bereiken via **023-5364401**.

PERSOONSGEGEVENS
Wij nemen je gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer, op in een gegevensbestand. De verwerking van jouw gegevens voeren wij uit conform de bepalingen in de Algemene Verordening Gegevensbescherming. De gegevens worden gebruikt voor de uitvoering van afgesloten overeenkomsten, zoals de abonnementenadministratie en, indien je daar toestemming voor hebt gegeven, om je op de hoogte te houden van interessante informatie en/of aanbiedingen.
Je kunt jouw persoonsgegevens opvragen om inzicht te krijgen in welke gegevens wij van je hebben, deze te corrigeren of, na beëindiging van de abonnee-overeenkomst, te laten verwijderen.
Stuur hiertoe een kaartje aan Reshift Digital, afd. klantenservice, Richard Holkade 8, 2033 PZ Haarlem of een e-mail naar **klantenservice@reshift.nl**

DE REDACTIE

TERUG NAAR DE ESSENTIE



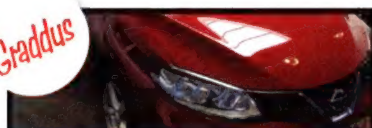

NIETS VAN DIT!

Hallo, lezer uit de toekomst, die waarschijnlijk al op de hoogte is van wat de E3 2021 allemaal voor ons gamers in petto heeft. Ik, schrijver uit het verleden, heb alleen nog maar goede ingelichte vermoedens, want de Beurs der Gamebeurzen moet in deze tijdslijn nog beginnen. Verrassend genoeg ben ik behoorlijk hyped voor een digitaal event dat niet eens van me verlangt om naar Los Angeles te komen, een beurs die uitgekleed is tot z'n kale botten: persco's en nog eens persco's, van praktisch elke uitgever denkbaar. Niet dat de reisjes naar LA veel meer waren dan een week lang volledige focus op aankondigingen, demo's en interviews van en over games, met name de laatste jaren. Want hoewel de E3 Journaals op PU.nl anders deden vermoeden, waren we elk jaar in juni, daar in de States, gewoon fucking hard (acht uur per dag) content aan het maken, posten en pushen. Maar die overige acht uur van de dagen in die magische week, dáár ging het om: het aanschouwen van al die nieuwigheid, al dat aankomende, digitale plezier en de vele endorfinestootjes die daarbij komen kijken. Luisteren naar ontwikkelaars die vol passie hun levenswerk tentoonspreiden. Kippenvel krijgen van de blaasmachines onder je stoel als je bij de Sony- of Microsoft-persconferenties zat. En dan uiteindelijk, aan het einde van die week, ontzettende FOMO van alle games waar je geen tijd voor had en geen toegang behind closed doors voor hebt kunnen regelen. Dát is de essentie van de E3: games. Dus kan ook ik – iemand die al een dozijn keer naar LA is gegaan voor de beurs en het langzamerhand gaan zien is als een jaarlijks terugkerend, vastgebakken hype-uitje – de E3 los zien van Cali, de villa en de shopsessie op Santa Monica Boulevard. Het gaat namelijk om de aankondigingen, om de anticipatie voor aankomende games en de gedeelde liefde voor digitaal vermaak. Iets wat er dit jaar allemaal gaat zijn. Maar dat weet jij natuurlijk al, lezer uit de toekomst.

Dan de hilarische anticlimax: dit stukje is zo goed als het enige wat je zal lezen over de E3 in deze PU! Want alle pagina's die voor je liggen moeten de dag na de beurs bij de drukker liggen, dus dansen we een beetje ongemakkelijk om het event heen. Wil niet zeggen dat we achter de feiten aanlopen, daar zijn onze blikken te voorzienig voor, met first looks van het 'crunchy as fuck' SIFU en het lucide-droomachtige Where the Heart Leads. Qua specials zijn we weer PUniek als een malle, met PeterKoelewijn die dé loser van Nintendo onder vuu... eh, de loep neemt en Jurjen die zich onderdompelt in het favoriete decennium van elke 30-plusser: de 80's. Top het af met een paar lekkere reviews, waaronder die van de technisch meest indrukwekkende game OOIT, en een extra lange editie van de Ook Gespeeld, en je zult de E3 vast niet missen. Daarvoor hebben we de volgende PU, want die extra dikke preview-editie gaat (ook) vol staan met anticipatie voor komende games. Want dat is de essentie, niet waar? ● *Wouter*

Ondertussen...

Graddus



Vierde deze maand...

...het 19-jarige jubileum van mijn real-life rijbewijs. En weet je wat de grap is? Ik heb al die tijd nooit zelf een auto gehad! Hoog tijd dus voor een eigen wagentje, misschien wel die op de foto. Een Ferrari of Lambo betaalt PU helaas nét te slecht voor...

Alie



Speelde deze maand...

...opnieuw de Mass Effect-trilogie uit. En ondanks dat ik ditmaal niet de PC-versie, maar de PS4-versie kocht, voelde het echt als thuiskomen. Wat een fijn warm bad vol met geweldige companions! En dat was precies wat ik deze maand nodig had.

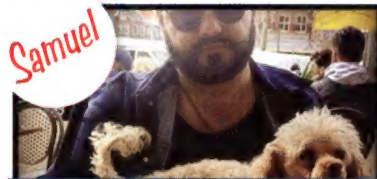
Marvin



Speelde deze maand...

...de een na de andere waanzinnige game uit. Een revanche van Resi 4, de nieuwe Ratchet & Clank en ook eindelijk Ghost of Tsushima (op PS5); als de E3 tegenvalt, heb ik altijd mijn backlog nog.

Samuel



Genoot deze maand...

...van het feit dat ik weer buiten op terrasjes kan zitten, om cocktails te drinken en te verbergen dat ik een alcoholist ben door te doen alsof ik een hele verantwoordelijke hondeneigenaar ben.

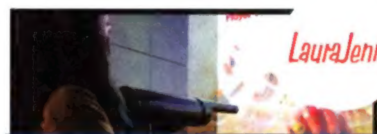
Jurjen



Genoot deze maand...

...van de typische E3-villa-sfeer, inclusief zwembad, ligstoel, livestreams, bier en palmboom. Dit alles op de oprit van mijn huis in Assen weliswaar, maar wat maakt het uit.

LauraJenny



Schoot deze maand...

...wortel, nee, aardappelen in de wilde shooter Potato Troopers in 't Frietmuseum in Brugge. Maar het heet gewoon patat, toch?

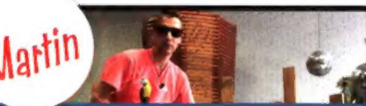
Raf



Had deze maand...

...eindelijk de ideale target gevonden voor die heist die elke man aan zichzelf verplicht is. Ocean's Impossible, baby.

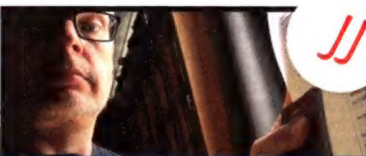
Martin



Zat deze maand...

...niet in LA, maar in LE..iden. Onze E3-compound was misschien nog wel gezelliger dan de beursvloer in LA.

JJ



Was deze maand...

...de eerste redacteur met een 5G-licentie...



Werd deze maand...

...tot over mijn oren verliefd op Ratchet & Clank: Rift Apart, zoals je in de review in dit nummer kunt lezen, en hebt kunnen zien in de streams op Twitch!!!

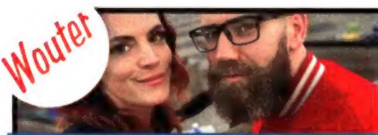
Peter



Viel deze maand...

...al vijftien kilo af, mede dankzij mijn Apple Watch. Progressiebalkjes? Achievements? Niemand heeft me ooit verteld dat sporten net als gamen kan zijn!

Wouter



Ging deze maand...

...voor het eerst sinds VEEL TE LANG weer naar de bios, op een dak, naar een awesome film (Boss Level), met perfect gezelschap. De beste tijden... Bios is back, baby!

Lucas



Genoot deze maand...

...van een heerlijk rustig weekend in de natuur van de Veluwe. Ze hebben hier zelfs koeien!!

Wordt vervolgd...

Winnen!

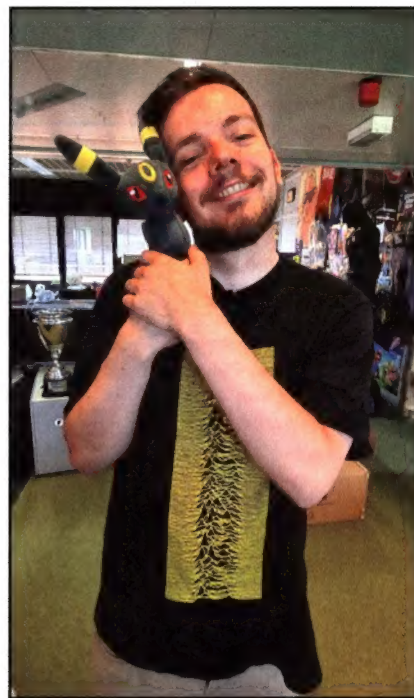
Tjeerd blijft maar toernooien winnen. Ditmaal mocht hij team-captain zijn van Team Nederland, voor een internationaal Counter-Strike: GO-toernooi. En wat denk je? Wint die baklap gewoon weer. Toegegeven, hij kreeg wat hulp van de esporters van defensie en de beste Counter-Strike-speelster ter wereld (Petra), maar winnen is winnen.

Verslag van dit toernooi werd gedaan vanaf onze oude redactie en shoutcasters Toldersma en Vearless zaten tussen onze verhuisdozen. Wel gezellig!



Spoilers!

Op de redactie zijn we groot liefhebbers van Formule 1. Beetje kijken naar rappe auto's op een glad stuk asfalt. Negen van de tien keer kijken we de races live, maar het kan natuurlijk wel eens voorkomen dat er iets tussenkomt en je de race op een later moment moet terugkijken. Een geoefende 'terugkijker' weet natuurlijk dat je elke vorm van sociale media als de pest moet mijden. Alleen Lucas was even vergeten dat het PU Discord-kanaal eigenlijk ook een soort van social media is en las daar een bericht van Rolo over het succes van Max in Monaco. Natuurlijk een dikke fout van Lucas, maar Rolo voelde zich een beetje schuldig en stuurde een Pokémonbeest naar de redactie. Lief wel!





E3 2021

Normaliter zitten we tijdens de week van E3 ergens in LA, met onze snikkels in de champagne. De ene keer in een villa, de andere keer in iets wat voor een appartement door moet gaan. Dat ging dit jaar wat lastig, dus we dachten: als we niet naar LA kunnen, brengen we LA gewoon naar Nederland en bouwen we onze eigen E3-compound.

Dat is dus precies wat we hebben. Op 11 juni gingen de camera's aan, live vanaf locatie (corona proof), en die gingen pas weer uit wanneer de laatste game op E3 was aangekondigd.

Dit alles hebben we kunnen doen dankzij Lenovo Legion, die ons deze dagen heeft voorzien van de hardware om op te werken en te gamen, en deze mochten we daarna gewoon weggeven aan twee blije lezers van PU. Lekker toch?!

Het was natuurlijk een andere E3 dan we gewend waren, maar net zo gezellig. Gelukkig hebben we de foto's nog.















Power Spy

● CD Projekt Red heeft beloofd dat Cyberpunk 2077 ooit wordt wat vooraf beloofd was.

● De Powerspy hoopt dat hij dat nog in zijn werkzame leven mag meemaken.

● De helft van het personeel in de studio van de Polen werkt tot aan de dag van vandaag nog aan het verbeteren van de game.

● Dat is 250 man die trekt aan een voor de PS4 en Xbox One lichtelijk overleden paard.

● Sony gaf wat dat betreft een overduidelijk statement toen CD Projekt Red hen vroeg wanneer de game opnieuw in de PS Store zou komen.

● Ze reageerden totaal niet.

● Overigens is de broncode van Cyberpunk 2077 gehackt en ligt 'ie op straat.

● De Powerspy, nooit vies van een rel, zou het niks verbazen als CD Projekt Red dit bewust heeft gedaan.

● Wie weet dat iemand anders de bugs wel uit het spel kan halen...

● Als je dit leest is de E3 alweer een paar weken achter de rug. Een E3 die we helaas opnieuw thuis moesten beleven.

● Alleen eindredacteur Marvin was daar blij mee. Had 'ie 1% meer kans dat de artikelen over de E3 op tijd zouden worden ingeleverd.

● Maar geheid dat de redacteuren dat ook wel weer wisten te verneuken.

● Want je doet het goed of niet...

● Laat de Powerspy het zo zeggen. Als de PU een dagblad was geweest, dan lag 'ie nooit in de ochtend op de mat.

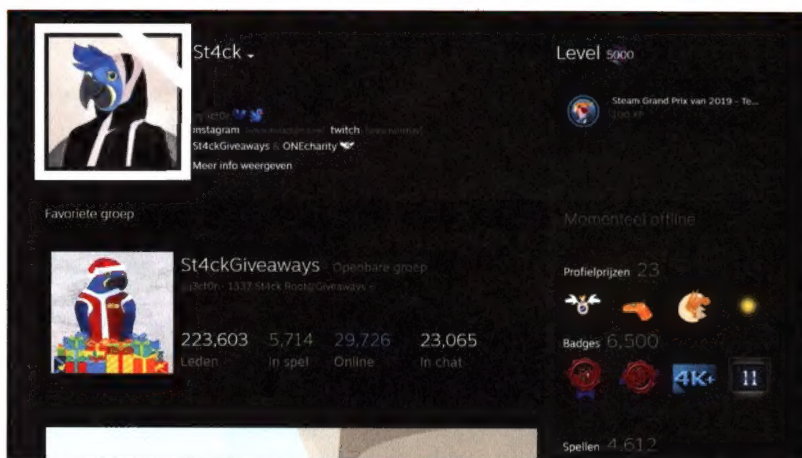
● En Marvin zou dan zeker een paar jaar ouder zijn...

● Dat de PS5 extreem gewild is, dat snapt de Powerspy wel. Logisch dus dat kledingmerken zich graag verbinden aan de PlayStation-brand. »

EEN STEAM-ACCOUNT TER WAARDE VAN 280.000 EURO

Veel redacteuren spelen hun games op de PC en doen dat veelal via hun Steam-account. Daar staat dus best wat. Zeker omdat we wel eens gratis codes krijgen. Maar niemand komt in de buurt van het meest waardevolle Steam-account ter wereld. Daar staat namelijk voor 280.000 euro aan digitale stuff op.

Het meest waardevolle Steam-account staat op naam van St4ck. Het vreemde is dat hij – anders dan je nu wellicht wel denkt – niet heel veel geïnvesteerd heeft in games. Nee, de meeste waarde van St4cks Steam-account komt voort uit badges en cards. In totaal komt $255K voort uit de tradingcards en 'slechts' $36k uit games. Wat nog steeds flink meer is dan de accounts van alle redacteuren bij elkaar.





Gadverdamme wat fluffy, deze gigantische Slowpoke.

EEN AMONG US-KIPNUGGET VOOR 100.000 DOLLAR

Over geld gesproken. Iemand op eBay heeft een kipnugget van McDonald's in de vorm van een personage uit Among Us verkocht voor $99.997,-. Je hoort het goed. 100.000 dollar voor een stuk kip waar eigenlijk geen echt stuk kip in zit, maar vage kippenpuree. Nu is het ook niet zómaar een stukje kip. De kipnugget komt uit de onlangs gelanceerde Happy Meal, geproduceerd in samenwerking met de Zuid-Koreaanse boyband BTS. Tja, dan snappen we de 100.000 dollar...







twitter.com/GKJJ

PLAYSTATION EN CROSS GEN



Hermen Hulst, ex-baas van Guerrilla en baas van Sony Worldwide Studios, dropte wel even een bommetje toen hij op de officiële PlayStation Blog een beetje tussen neus en lippen door meldde dat de drie grote blockbusters voor de PS5, óók naar de PS4 zouden gaan komen. Horizon Forbidden West, God of War: Ragnarok en Gran Turismo 7 werden met andere woorden cross gen. Niks mis mee, ware het niet dat PlayStation-baas Jim Ryan ongeveer een jaar geleden nog uitdrukkelijk in vele interviews aangaf dat hij niet geïnteresseerd was in het ontwikkelen van PS5-games voor de PS4. Dat Xbox dat wel deed, moesten zij weten, maar PlayStation geloofde in generaties. Wilde je nieuwe, mooiere en betere games spelen, dan moest je een PS5 kopen. Iets wat miljoenen gamers wereldwijd prompt deden of nog steeds proberen te doen.

Dat verhaal werd dus begin juni in de prullenbak gegooid. De drie absolute krakers voor het komende jaar worden ook voor de PS4 gemaakt. Oftewel, misschien gaan we pas eind 2022 echte grote true PS5-exclusives zien. "Slik", zeiden een hoop PS5-bezitters. "Daar heb ik de PS5 niet voor gekocht." Ik begrijp de move van PlayStation commercieel gezien volledig. Dankzij de pandemie en de schaarste van de chips, lukt het hen niet om aan de immense vraag naar PS5's te voldoen. Met als gevolg dat de 'installed base' nu op dik zeven miljoen staat, en in het najaar hopelijk ergens tussen de tien en vijftien. Voor grote games als Horizon Forbidden West, God of War: Ragnarok en Gran Turismo 7 wil je een grotere installed base. In dat opzicht zou het insane zijn om een doelgroep van 100 miljoen+ bezitters van de PS4 links te laten liggen. Exact daarom koos Xbox meteen voor de cross-gen-aanpak (plus, ze hadden niet veel nieuwe games).

Maar ondanks dit stukje begrip, wandelt PlayStation mij te makkelijk over het feit heen dat men eigenlijk een jaar lang de gamers heeft 'voorgelógen'. Of misschien beter gezegd 'gemanipuleerd'. Stel dat Netflix meldt dat je Premium moet hebben om bepaalde films te kunnen zien, om een maand later te melden dat de films ook op de gewone service te zien zijn (maar wel iets minder mooi). Dan kan ik me voorstellen dat je je als consument lichtelijk genaaid voelt. Het is ook niet dat we vorig jaar de pandemie niet zagen aankomen. Of dat de schaarste van de laatste tijd is. Tot voor kort stond er ook nog gewoon 'PS5-exclusive' bij Gran Turismo 7. Opeens was het weg, zonder een verklaring.

En dat is precies wat ik PlayStation verwijt. Ik snap de gevolgen van de pandemie, ik snap dat je 100+ miljoen PS4-bezitters niet links wil laten liggen. Maar leg dat gewoon uit. Zeg eerlijk dat je daardoor geen grote games wilt maken voor alleen de PS5. Geef aan dat je snapt dat PS5-bezitters teleurgesteld zijn. Wandel niet over die gevoelens heen. Nergens voor nodig ook. De loyaliteit aan PlayStation is enorm en gamers kunnen echt wel wat hebben. Tot ze te vaak 'voorgelogen' worden. Dat is een gevaarlijk spel. Op een dag is daar de rek uit.





De nieuwe anime-sneakerlijn van Nike is best... eh... druk.

Power Spy

- Modemerk Balenziaga doet dat ook middels een shirt van 675 dollar en een hoodie van 835 dollar.
- En dat past toch wel weer perfect bij de PS5.
- Het is kneiterduur en je kunt het vrijwel nergens krijgen.
- Dat wordt trouwens schrikken als er ooit weer een PS5 in het wild in de winkels ligt.
- Een hele generatie kleuters is opgegroeid met het feit dat je zo'n console alleen met de F5-knop kunt krijgen.
- De Hottub-streams waarin dames in een touwtje in een bad streamen zijn door Twitch goedgekeurd. Want het speelt zich af in een bad en daar is een flosdraad door de bips een natuurlijk kledingstuk.
- Oftewel Hottub-streams zijn volgens Twitch niet seksueel suggestief.
- Nee, en roken is goed voor je gezondheid...
- De Powerspy wil in die redenering overigens best meegaan. Als mensen geen harde joystick krijgen van deze content, dan mag ook niemand meer zeggen dat games agressie opwekken.
- Overigens heeft Samuel al bij Wouter aangegeven dat hij zich beschikbaar stelt voor een PU Hottub-stream.
- De vraag is hoeveel mensen Samuel met zo'n veter door z'n reet willen zien.
- Wouter gokt op niet veel.
- We zagen voorafgaand aan de E3 een nieuwe trend.
- Uitgevers die vooraf bekend maakten dat hun game NIET op de E3 gaat verschijnen.
- Is een beetje als Wouter die besluit alleen nog maar reclame op de website te maken voor de reviews en streams die NIET in het blad komen.
- En dat gaat elke maand een lange opsomming worden...

Power Spy

- Nieuwe trend in gameland. Een release-stream uitzenden, die beginnen met een countdown van een uur, die leidt naar een countdown van een paar minuten totdat de reveal begint.
- Klinkt als moeizame seks met een man/vrouw die je niet leuk vindt.
- De Powerspy snapt dat je een countdown nodig hebt zodat mensen de tijd hebben om de stream aan te zetten en het begin dus niet missen. Maar een uur...
- De gemiddelde gamer wordt zeker ouder, maar we hebben nog niet allemaal een rollator hoor...
- Wie weet dat het gerucht waarheid blijkt te zijn op de E3: men beweert dat Valve bezig is met een handheld a la de Switch, maar dan op basis van PC-games.
- De Powerspy vindt alles best, als Half-Life 3 dan maar de launchgame is.
- Ratchet & Clank: Rift Apart is een uitmuntende game voor de PS5.
- De developer gaf aan dat het afmaken van de game gebeurde zonder enige crunchtime.
- Eindredacteur Marvin gaat binnenkort op werkbezoek in Californië om met eigen ogen te zien hoe dat er uitziet: medewerkers die hun werk op tijd afhebben.
- De Powerspy zijn oog viel onlangs op een artikel over de beste stofzuiger voor een studentenkamer.
- De PS4 will do...
- De trailer voor Battlefield 2042 leek best wel een beetje op Call of Duty.
- Overigens zitten er problemen met het klimaat in de nieuwe Battlefield, en een vluchtelingenkamp.
- Maar, zo zegt EA, daar zit geen politieke motivatie of boodschap achter. Het is puur voor de gameplay. »

GTA V, NUMMER 3

In november maken we een soort van primeur mee. GTA V gaat een port naar zijn derde generatie meemaken. 150 miljoen verkochte exemplaren is blijkbaar nog niet genoeg voor Rockstar. We kennen weinig games die dat nadoen, zeker niet achter elkaar. Maar alle gekheid op een stokje, GTA V is natuurlijk een sieraad dat Rockstar naar eigen zeggen in de beste staat ooit op de next-gen-consoles gaat uitbrengen.
De logische vraag is dan: **gaan de redactieleden de game nu opnieuw, eindelijk of niet (meer) spelen?**





Ik denk het niet. Na twee playthroughs ken ik het verhaal wel, en aangezien er waarschijnlijk nul nieuwe singleplayer-content inzit ga ik niet nóg een keer 60 piek neerleggen voor wat extra pixels en frames. Kom op Rockstar, jullie kunnen beter dan dit.



Het is een tijdloze klassieker die ik niet voor niets een 100 heb gegeven (hoewel onder, eh… lichte dwang van hoofdredacteur Maarten), maar de kans dat ik er tijd en zin voor heb is toch minimaal. Nieuwe games eerst, is mijn devies.



Het duurde zeven jaar voor ik GTA V eindelijk een keer had uitgespeeld (in november 2020), en daarom zit ik echt nog niet te wachten op een next-gen-versie. Misschien als ik 'm gratis ergens kan scoren, dat ik een paar uurtjes met vrienden ga rondkloten in de game, maar no way in hell ga ik de hele singleplayer weer doorlopen.



Nee, let op, ik vind GTA V verplicht voer, een mijlpaal. En het is geweldig dat een nieuwe generatie langs deze weg alsnog kennis met die singleplayer kan maken. Maar ik wil de nagenoeg smetteloze herinnering waarmee ik de game nu in mijn hart draag niet aantasten.



Ik voel me niet geroepen GTA V nóg een keer te spelen.



Ben bang dat ik hem voor de vierde keer ga halen. Omdat er de vorige generatie geen patch is verschenen, denk ik dat de grafische sprong best aardig gaat zijn. Daarbij is het een uitstekend moment om eens in GTA Online te duiken.



Ik denk dat dit voor mij het moment wordt om de game eens echt uit te spelen. Sorry, noem me maar een lul, maar sandbox-games kunnen vaak mijn korte aandachtspanne niet vasthouden.



Ik heb niks tegen games die meerdere generaties lang opnieuw uitgegeven worden – ik durf niet te tellen op hoeveel platformen ik Resident Evil 4 bezit, bijvoorbeeld – maar Grand Theft Auto is niet een franchise die mij bijzonder boeit. Het is de definitie van kwantiteit over kwaliteit, in mijn ogen, dus ik verveelde me stierlijk met de eerste uitgave van GTA V en besloot na een uurtje of zes niet meer verder te spelen. Dat sentiment is in al die jaren die volgden niet veranderd.

"Met elke patch die we maken, wordt de game beter"

Het zou potverdomme eens anders moeten zijn, CD Projekt Red-baas Adam Kicinski...



En, o ja, omdat iedereen dat wil weten: wanneer komt GTA VI uit?

Laten we uitgaan van 2023 en dan aangenaam verrast zijn mocht het 2022 worden.

GTA VI dropt waarschijnlijk in 2023, maar daar mogen ze de tijd wel voor nemen. Kom eerst eens met een 60fps-patch voor Red Dead Redemption 2, please, Rockstar?

Het zal me worst wezen. Ik heb liever dat Rockstar een nieuwe Max Payne maakt. Of de formule in ieder geval herhaalt in een John Wick-jasje, ofzo.

GTA 6 komt in 2024 uit en is volledig online.

2023. Mooie 'releasetitel' voor als de PS5 eindelijk verkrijgbaar is!

2024.

2023.

OFFICIEEL NINTENDO-MUSEUM OP KOMST

Nintendo is lekker bezig. Onlangs openden de Japanners het themapark Super Nintendo World als onderdeel van Universal Studios Japan. En nu is er dus het plan om een museum te openen dat gewijd is aan hun geschiedenis. Het plan is om het museum te vestigen in Uji, een stad aan de rand van Kyoto, Japan. Deze stad is niet zomaar gekozen, want in Uji stond sinds 1969 de fabriek waar in een ver verleden de befaamde Nintendo-speelkaarten werden vervaardigd. Die Nintendo Uji Ogura Plant is nog altijd van Nintendo, en de fabriek moet gerenoveerd worden om het museum te kunnen huisvesten.

Het project, gepresenteerd onder de voorlopige naam "Nintendo Gallery", wordt naar verwachting ergens eind 2023 of begin 2024 voltooid. Onze bucketlist-trip naar Japan wordt nu wat langer...



Power Spy

- Hadden ze dan een groep vluchtelingen nodig om dood te schieten?
- Durft iemand overigens al een weddenschap aan dat GTA V niét op de PS6 uit gaat komen?
- De E3-productie van dit jaar was voor PU-begrippen ongekend. Alles werd uit de kast getrokken.
- Zo was de studio groter dan de grootste villa die de redactie ooit in LA huurde.
- De plek waar de studio zich bevond was dan wel wat minder sexy, evenals de redacteuren in de hottub.
- Blijkbaar had men hen niet uitgelegd dat dit (seksistisch of niet) beter met vrouwen werkt.
- Natuurlijk kan de productie nog zo vet zijn; je bent en blijft afhankelijk van de content die in de VS gemaakt wordt.
- En als Kojima dan opeens iets totaal onbegrijpelijk gaat staan lullen, maak daar dan maar iets leuks van...
- Maar je kon dit van de Japanner verwachten. De Powerspy snapt nu nog steeds niet wat het doel van Death Stranding was.
- En misschien doet Kojima dat zelf ook wel niet.
- Een ander dieptepunt voor de Powerspy was het optreden van Weezer. Dat was toch een punkband?
- Leek dit keer meer op een band die tijdens het eten op een cruiseschip muzak-deuntjes maakt.
- Maar dan vals.
- Voor de E3 wordt er altijd veel gelekt. Soms bewust, meestal onbewust.
- Het EA-lek ging dit keer echter wel erg ver.
- Hackers braken in de server en namen de broncode van FIFA 21 en de nieuwe Battlefield mee.
- Dat is eigenlijk geen lek meer, maar een dijkdoorbraak.

"Open kaart: ik ben een Battlefield-fan van het eerste uur. Ik vind zoals de meesten 2140 de minste in de hele reeks. Ik beleefde meer plezier aan Hardline dan volgens de metacritic-score mogelijk was... en ik hoop nog altijd op een volgende Bad Company. Tegelijk weiger ik om de betere Call of Duty-afleveringen te dissen. Ook al zou het kiezen van één franchise me misschien uit de multiplayer-middelmaat tillen waar ik me nu bij beide games in bevind. Maar waar Call of Duty's elkaar jaarlijks opvolgen, is het altijd iets langer wachten op de volgende Battlefield. Dat maakt dat verwachtingen telkens toch iets hoger zijn gespannen... en de game zelfs in deze nog prille fase al een gevaarlijk grote schietschijf voor kritiek vormt."

De Battlefield-veteranen omarmden Battlefield 1 als een geslaagde zijsprong. Maar in tegenstelling tot onze inhuis-veteraan Raf vonden ze het met Battlefield V wel genoeg geweest. Het boeit hen geen ruk dat de game zijn origin story in WOII heeft. Ze willen, euh, 'modern warfare', maar dan niet Modern Warf-... enfin, ze willen eigenlijk Battlefield 4. Opnieuw. Maar als het even kan groter, beter, maar liever niet te anders. En Battlefield 2042 speelt daar met chirurgische precisie op in. Tenminste voor zover we uit de eerste reveal van de game kunnen opmaken. »

BATTLEFI

EN NU OPHOUDEN MET ZEUREN


Raf
GAAT BACK TO THE (NABIJE) FUTURE
ELD 2042

OP DIE WOLKENKRABBER VERDEROP STAAT IEMAND VAN HET DAK TE PISSEN, LET'S GO!

Bert neemt z'n werk als straaljager erg serieus.

Eerst en vooral: elk beeldfragment, elke zandkorrel info en elk van de schaarse, échte antwoorden tijdens m'n vragenuurtje na de presentatie, bevestigen dat Battlefield 2042 dé game is waar fans sinds Battlefield 4 om smeken. Het maakt daarbij niet uit hoe sterk ze Battlefield 1 vonden, of hoeveel uren ze intussen op de Warzone-teller hebben staan.

Frustrerende aftrap

Zelfs online was de opwinding onder de aanwezigen bij het vrij exclusieve reveal-event nog enigszins tastbaar. Helaas moet ik dat ook zeggen van de frustratie tijdens de vragenronde die op de presentatie volgde. Dat had gelukkig niets met de game zelf te maken en alles met de manier waarop deze Battlefield 2042 aan de wereld werd voorgesteld... en tot aan zijn release in oktober nog herhaaldelijk verder zal worden voorgesteld. Ik begrijp dat EA onderweg zo veel mogelijk nieuws-cycli wil scoren en ook nog iets te vertellen wil hebben op het EA Play-event, maar dit is te gek. Na de twintigste "daar zullen we later meer over vertellen" hoorde je haast het tandglazuur van de gamejourno's barsten. We weten dus nog een heleboel niet. Ook dingen die we eigenlijk zouden mogen weten. Gelukkig is wat wél over Battlefield 2042 onthuld werd, absoluut de moeite waard.

No-pats

De kalender in Battlefield 2042 wijst, duh, 2042 aan, en volgens de game zitten we dan nekdiep in klimaatrampen, vluchtelingenstromen en grondstof-schaarste. Een moderne setting dus, en dat vertaalt zich in moderne tot licht-maar-geloofwaardig futuristische wapens, voertuigen en gadgets. Daarin draag jij, de speler, het uniform van een Non-Patriated, of nog korter: No-Pat. Dat zijn vaderlandsloze, maar goed uitgeruste beroepssoldaten, die in hotspots over de hele wereld gewapende conflicten uitvechten. Meestal in opdracht van de VS of Rusland, maar uiteindelijk om een toekomst voor zichzelf uit te kerven. Zo'n setting doet een singleplayer vermoeden, maar die krijg je dus niet. Battlefield 2042 is een puur multiplayer-gebeuren en ontwikkelaar DICE liet doorschemeren dat ze niet zo snel naar singleplayer zullen terugkeren. Mijn hoop op een volgende Bad Company werd hierbij achteloos verder gesmoord. Enfin, alles wat je over de setting en wereld in Battlefield 2042 moet weten wordt 'verteld' via de missiebriefings. Een 'verhaal' dat later opgevolgd wordt via DLC, die ze elk seizoen via de Battle Pass beloven te droppen.

"Je kan dus meer dan in vorige Battlefields je eigen speelstijl volgen en toch iets bijdragen aan de team-inspanning."

Doe mij maar een dubbele

Tot nog toe werden enkel de bekende Conquest- en Breakthrough-



JIJ + AI vs AI

Ontwikkelaar DICE blonk nooit uit in AI, maar ze hebben eraan gewerkt. Het resultaat: je kan solo of samen met je team, aangevuld met AI en tegen AI, de meeste All-Out War-modi spelen. Als dat zelfs maar een beetje overtuigt, lijkt me dat een goeie om mappen, gunplay, voertuigen, en Specialists in de vingers te krijgen, zonder elke vijf seconden door zo'n sweatgamer te worden afgeknald.

gamemodi bevestigd. Die situeren zich op de grootste mappen ooit in een Battlefield-game... en dat wil wat zeggen. Plaats genoeg voor dubbel zoveel spelers. Inderdaad, Battlefield 2042 gaat voor 64 vs 64, oftewel 128 spelers op één map! Tenminste, voor wie op een PC, PS5 of Xbox Series X/S speelt. De game verschijnt – ondanks verontrustende geruchten vooraf – immers ook voor Xbox One en PS4. Met precies dezelfde gameplaymechanismen, maar dan op iets gereduceerde 32 vs 32-mappen.

Die mappen zijn verdeeld in sectoren met daarin telkens clusters. Rond een sportstadion, boorplatform, een gestrande megatanker, etc. Binnen zo'n cluster vind je vaak meerdere objectieven en die beloven een diverse shootermix van hectische shootouts tot meer tactisch of ranged. Je kan dus meer dan in vorige Battlefields je eigen favoriete speelstijl volgen en toch iets bijdragen aan de team-inspanning.

YES, er komen dedicated servers!

Het verrast niemand dat je ook in deze aflevering weer heel wat van de omgeving en het decor de vernieling in kan helpen, maar voor het eerst sinds Battlefield 4 keren ook de map-verstorende Levolution-events terug. Hier zagen we onder andere een gigantisch stuk scheepswrak kantelen, een verblindende zandstorm, een tornado die elke match een willekeurig gekozen pad volgt en een raketlancering die spectaculair fout kan lopen.

WORLD TOUR 2042

Op release laat het All-Out Warfare-luik van Battlefield 2042 je deze zeven exotische locaties de virtuele vernieling in helpen:

Kaleidoscope (Sogdo, Zuid Korea). Waar om de controle wordt gevochten van een globaal netwerk-hub. We zagen een map dooraderd met kanalen voor amfibievoertuigen.

Manifest (Brani Island, Singapore). Een eindeloos containerpark waar je met kranen routes kan openen of dichtgooien.

Orbital (Kourou, Frans Guyana). Een ruimteraket staat vertrekkensklaar. Een race tegen de klok: een succesvolle lancering of een catastrofe die de helft van de map in de as legt?

Discarded (Alang, India). Een kustlijn met sterke getijdeneffecten en roestende megavrachtschepen waar we een gigantisch stuk scheepswand een paar dozijn soldaten (inclusief voertuigen) zagen pletten.

Renewal (Egypte). Een map, diagonaal in tweeën verdeeld, met aan de ene kant een desolate woestijn en aan de andere een weelderig groene oase.

Hourglass (Doha, Qatar). Duinen die zich verplaatsen, een letterlijk verblindende zandstorm en een verloren konvooi scheuren een stadscentrum en/of het sportstadion daarbuiten uit elkaar.

Breakaway (Antarctica). De grootste map in dit rijtje. Sneeuwscooters en boorplatformen die uit ijzig water of gewoonweg uit verraderlijk ijs opsteken.



All out war

Conquest, Breakthrough en hopelijk nog enkele andere later aangekondigde spelmodi, vallen onder het zogenaamde 'All-Out War'-luik van Battlefield 2042. De klassieke Battlefield-beleving, zeg maar. Daarnaast is er nog 'Hazard Zone', waar EA heel opgewonden over doet maar nog niets over wil zeggen. Behalve dan dat het een heel nieuwe, totaal verschillende manier van spelen belooft »

EEN STADION? IK WIST NIET DAT ZE IN QATAR OOK VOETBALDEN, JOH.

WAS VOOR HET WK 2022, MAAR DAAR WEET JE WAARSCHIJNLIJK NIETS MEER OVER DOOR DE BOYCOT VAN HET NEDERLANDS ELFTAL.

HOE HADDEN ZE DIE GEBOYCOT, DAN?

ZE BENOEMDEN FRANK DE BOER ALS COACH.

» dan de 'All-Out War'-gameplay. Tijdens de vragenronde werd ook herhaaldelijk en categoriek ontkend dat het om een Battle Royale-modus zou gaan. Wel wordt Hazard Zone het stuk dat nog voor release te spelen zal zijn. Waarschijnlijk om te verhinderen dat de meeste spelers dit onderdeel bij release niet gewoon voorbijrennen in hun haast die vertrouwde All-Out War-gameplay te omhelzen.
Een derde luik, dat pas op 22 juli tijdens EA Play wordt aangekondigd, zou ook om multiplayer draaien en evenmin een Battle Royale zijn. In hun eigen woorden wordt het een "liefdesbrief aan de fans en Battlefield-spelers van het eerste uur." Klinkt geweldig, en ik voel me zowel aangesproken als getriggerd, maar op dit moment kunnen we daar bitter weinig mee.

Shotgun-recon?

De trailer en de veel te korte gameplaybeelden die we (intussen allemaal) te zien kregen, vinken sowieso de belangrijkste Battlefield-checklist af. Variatie in de uitgestrekte locaties? Check! Een soms tactische, dan weer chaotische, hyperkinetische mix van grond-, water- en luchtvoertuigen? Check! Battlefield-moments? Check! Een vernietigbaar decor en map-verstorende Levolution-events? Check en check! Klassen? Che- ... eh, wacht. Battlefield 2042 werkt nog wel met klassen, maar dan enkel als categorieën waarin elk van de Specialists vallen. Bij release zal de game je uit tien van die Specialists laten kiezen, achteraf volgen er meer. Vooralsnog – zucht – kennen we er 'al' vier. Die hebben allemaal een unieke 'speciality' en een 'trait' die daarmee samengaat. Check ze in het 'effe voorstellen'-kader. Maria Falck, de Specialist met dat revive-pistool, valt onder de support-klasse, maar zal waarschijnlijk niet de enige zijn. Die Casper, met z'n drone, valt onder recon. Hij sleept in de beelden ook anderhalve meter snipergeweer mee... maar een van de voor mij belangrijkste nieuwigheden in deze Battlefield 2042 is dat wapens niet langer aan een klasse



weetje • weetje

Dat wingsuit uit de trailer is gereserveerd voor bepaalde specialisten.

EFFE VOORSTELLEN









en zelfs niet aan zo'n specialist gebonden zijn. Voel jij je als drone-recon-guy eigenlijk comfortabeler met een shotgun? You do you, baby! En ook: veel gadgets zoals die drone en die turret laten zich op automatisch zetten, zodat je van hun voordelen kan blijven genieten zonder de vinger van de trekker te halen.

Tweak as you go

Net zo interessant is het nieuwe Plus System, dat toelaat om je wapenconfiguratie on the fly te tweaken. Ga je van een open terrein naar een meer close combat-omgeving, dan duik je even in dekking, haal je dat vizier van je geweer, kies je misschien voor een kortere loop, een grotere mobiliteit... Dit is het antwoord op een smeekbede die elke liefhebber van dit soort shooters herkent. Battlefield gaf je als speler altijd al veel vrijheid in hoe ieder zijn individuele kick uit de gameplaymix brouwde, maar editie 2042 lijkt met die vrije loadout-keuze en dat Plus System nog twee best grote beperkingen weg te nemen.

Maak daar drie van, want omdat de mappen zoveel groter zijn kan elke voetsoldaat overal op de map een landvoertuig laten droppen. Zo kan je met je hele squad snel van objectief naar objectief karren. Dat lost meteen het probleem op van die situaties waarbij een ongezond hoog percentage spelers ergens zonder ook maar één greintje team-spirit zit te snipen. Of ga voor twee vliegen in één klap en drop dat gepantserde troepentransport gelijk op de kop van zo'n sniper. Dat is dan meteen weer goed voor zo'n 'Battlefield-moment'. En ook al heeft deze reeks daar intussen al lang de exclusiviteit niet meer op, met de beproefde formule, de upgrade naar 128 spelers én de terugkeer naar een moderne oorlogvoering-setting, heeft het die misschien ook niet meer nodig. Een Battle Royale-alternatief, daarentegen...

POKERFACE-FAIL

Nog niet bevestigd, maar op een of andere manier eigenlijk wel. Tenminste, als we afgaan op de kronkelige ontkenningen tijdens ons vragenuurtje, vergezeld door het soort body language waarmee je nooit mag pokeren: crossplay en een free-to-play-modus.

"Een van de voor mij belangrijkste nieuwigheden in deze Battlefield 2042 is dat wapens niet langer aan een klasse en zelfs niet aan zo'n specialist gebonden zijn."



Gelukkig raast de tornado niet over de lokale kaasboerderij. Dan ligt overal ineens debris.



VERWACHTING RAF:
Soms is groter en meer gewoon beter. En zelfs als de nog niet aangekondigde onderdelen van Battlefield 2042 geen hol voorstellen, dan denk ik nog dat de overgrote meerderheid van de fans glimlachend genoegen neemt met klassiekers als Conquest en Breakthrough. Maar misschien is nóg meer nóg beter.

+ Modern warfare.
+ Vrije loadout-keuze en Plus System.
+ Groter, meer, 128 spelers.
- Nog te veel info achtergehouden.
- Crossplay wordt een must.



SHOOTER
DICE/EA
1-128 SPELERS
22-10-2021



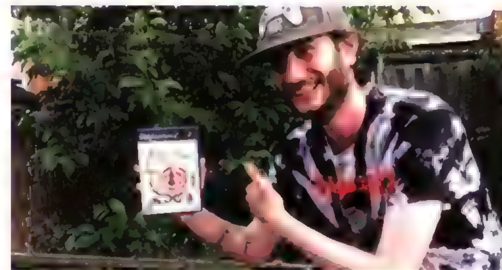
catawiki

CATAWIKI TELT JE WINST UIT

PURIJSBEPALING

DENNIS' HUIVERINGWEKKENDE ROSE

Speciaal voor de échte verzamelaars: onze eigen taxatierubriek! Diana van Catawiki gaat maandelijks een kneiterindrukwekkende collectible onder de loep nemen en er een prijs aan plakken. Deze keer is Dennis aan de beurt met een wel heel bijzondere horrorgame.





DENNIS VAN DEN BROEK

RULE OF ROSE

Ik ben al zeer jong begonnen met games collecten. Na het spelen van Resident Evil en Silent Hill was ik helemaal weg van het horrorgenre. Sinds de PS2 – vanaf dat moment had ik het geld om daadwerkelijk games te kunnen kopen – verzamel ik deze dus al! Rule of Rose is een van de titels die ik op launch als nieuw gekocht heb (destijds €39,99 voor betaald), en uiteraard nooit heb weggedaan.
Voor velen is dit het kroonstuk in hun collectie, maar voor mij is 'ie nét dat kleine beetje extra speciaal, gezien hoe lang ik hem al in mijn bezit heb.



DIANA'S TAXATIE



Hoi Dennis,

Laat ik beginnen om te zeggen dat je je €39,99 ontzettend goed belegd hebt!
Rule of Rose wordt vaak vergeleken met Silent Hill en Haunting Ground. Echt een horrorgame, dus! Dat was destijds ook de opdracht van Sony aan Punchline: een goed speelbare horrorgame maken. En dat is ze best wel gelukt.
Alleen raakte het spel nog voor de release in opspraak toen er werd beweerd dat er in het spel meisjes verkracht moesten worden. Punchline ontkende dit en het bleek dat dit in de game ook helemaal niet kon, maar de negatieve toon was helaas al gezet. In diverse landen, zoals Engeland, mocht de game niet verkocht worden en in veel andere landen kreeg 'ie een PEGI-rating van 16+. Al met al heeft dit ervoor gezorgd dat er weinig exemplaren gemaakt en verkocht zijn, waardoor het een must-have voor de PS2-verzamelaar is geworden.
In de staat zoals jij hem hebt – en dan ga ik er even van uit dat de disc netjes en krasvrij is – heeft Rule of Rose een waarde van 400-450 euro. De Amerikaanse versie gaat nog voor ietsjes meer...
Maar al met al een mooi rendement op je 40 euro!

OOK IETS VETS IN HUIS?

Heb jij een collectible, console of game in huis die wel eens wat kan opbrengen? Laat het ons weten en stuur en mailtje, samen met foto's van het item in kwestie en van jezelf met het item naar **redactie@powerunlimited.nl** en misschien kom jij wel op deze pagina te staan!

DIANA'S DINGETJE



We hadden weer zoveel leuke kavels in de veilingen afgelopen weken dat het wederom een lastige keuze was. Maar een nieuwe aanbieder uit Spanje heeft een hele grote verzameling limited editions online gezet, en daar heb ik er een van uitgekozen: De Nintendo Game Boy Pocket – Famitsu-versie, nog helemaal mint in de doos.
Famitsu is een Japans, toonaangevend tijdschrift over videogames dat opgericht is in 1986. Het gamesblad beoordeelt games op vier categorieën en er is een maximale score van 10 punten per categorie. Per game is de maximale score dus 40 punten, die maar een beperkt aantal games ooit hebben gehaald, zoals een paar The Legend of Zelda- en Final Fantasy-delen.
Nintendo heeft in Japen een gelimiteerde Game Boy Famitsu Pocket uitgegeven in 1997. Het exacte aantal is niet bekend, maar er wordt gesproken over zo'n 50.000 exemplaren.
Hij is alleen uitgebracht in Japan, maar omdat de Game Boy Pocket regiovrij is kan je er ook gewoon EU-games op spelen. Wij kregen via deze Spaanse aanbieder een exemplaar in de veiling die nog compleet mint in de doos zat. Echt super leuk! Hij is uiteindelijk verkocht voor 310 euro, aan een Italiaanse verzamelaar...

MAANDEN TRAINING...

Ok, wéken training... En een paar keer streamen. Zo lang hebben we getraind voor de Vault of Glass. Rozenbeek had namelijk de eer om Wouter te helpen voorbereiden op de eerste Destiny-raid die weer terugkwam.

Gelukkig hadden Tjeerd, Wouter en ik de hulp ingeschakeld van o.a. Brolsen (toffe gast, check zijn Hades- en Destiny-streams) om te helpen met de raid, want die kan natuurlijk alleen maar met zes mensen. En die hulp hadden we (lees: Wouter – kuch, Tjeerd en ik totaal niet) natuurlijk hard nodig. Niet binnen de tijd kunnen halen, maar we gaan binnenkort vast nog wel een poging doen. Hopelijk kunnen Brolsen en de anderen ons dan weer helpen.

Onze grote vriend Cody had ook nog wat tegoed: hij is eindelijk toegetreden tot de PowerFriends. Daar hoort natuurlijk een Superhero-tekening bij. Welcome to the league, Codyman!

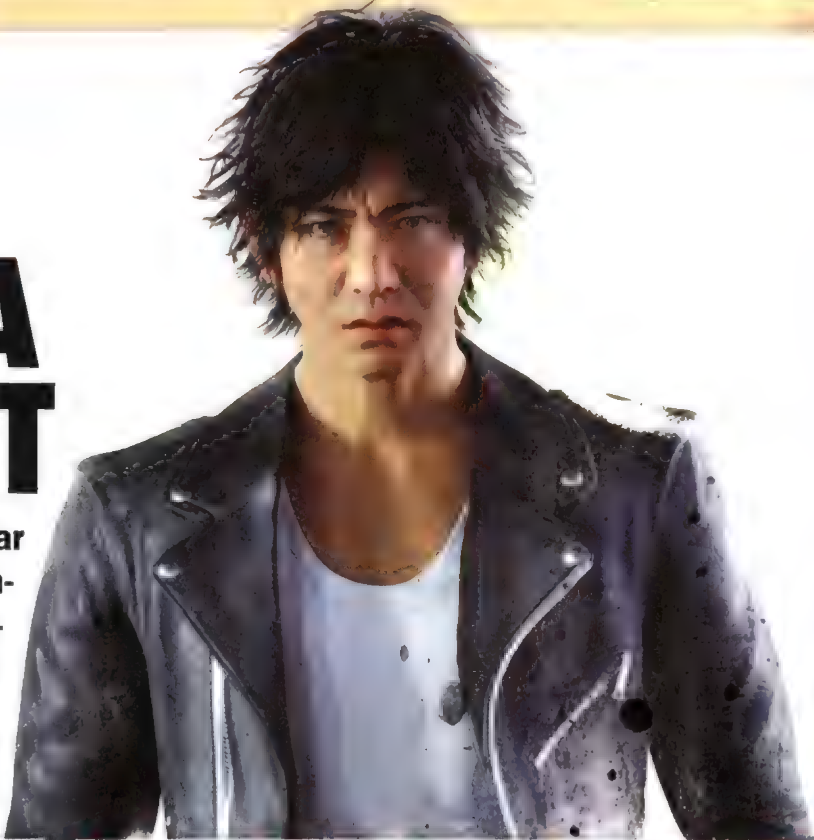
Gegroet,
Rozenbeek ✖





LOST JUDGMENT

DE NICHE DIE YAKUZA ACHTERLAAT



Na zes delen Yakuza sloeg de serie vorig jaar met Like a Dragon een nieuwe weg in, inclusief een nieuw hoofdpersonage en turn-based in plaats van realtime gevechten. Wie de game wel leuk vond maar die realtime-gevechten miste, moet de Judgment-serie maar eens nader bekijken, meent Jurjen.





Op de Wikipedia-pagina van Yakuza (kies wel even voor de videogame-serie, anders kom je op een heel ander onderwerp uit) staan onder de titel van deze game drie genres: action-adventure, role-playing en beat-'em-up.
Dat laatste genre klopt niet meer, zo weet iedereen die Yakuza: Like a Dragon, oftewel de nieuwste game in de serie, heeft gespeeld. Daarin kun je namelijk niet langer vrij en in realtime knokken met actieknoppen, maar worden confrontaties turn-based uitgekozen met gekozen menu-opties als Attack en Heal (aangevuld met flink wat vreemdere varianten op die commando's), dus zoals dat van oudsher in het role-playing-genre gebruikelijk is.
Dat best wel verrassende turn-based vechten pakte in Yakuza: Like A Dragon goed uit, en dus was het geen verrassing dat ontwikkelaar Ryu Ga Gotoku Studio aankondigde dat vanaf nu alle volgende Yakuza-games turn-based-gevechten krijgen.
Ik vind dat geen straf, maar kan me voorstellen dat sommige mensen de spectaculaire realtime-gevechten en interessante fighting mechanics uit eerdere Yakuza-games gaan missen. Voor die mensen is er de Judgment-serie, van dezelfde studio die Yakuza maakt.



weetje • weetje

Heb je na het lezen van dit artikel zin gekregen om Judgment te spelen? Dat kan natuurlijk, want hij is in 2019 verschenen voor PS4. In april 2021 verscheen een remaster voor PS5, Stadia en Xbox Series X/S.

DETECTIVEWERK

Judgment verscheen eind 2018 voor de PS4 en bleek toen heel erg in lijn te liggen met de Yakuza-serie zoals we die toen kenden.





weetje • weetje

Judgment is het geesteskind van Toshihiro Nagoshi, de briljante Sega-medewerker die sinds 1989 werkte aan legendarische games als Virtua Racing, Shenmue en Daytona USA. Nagoshi stond ook aan de wieg van de franchises Monkey Ball en Yakuza, en maakte ondertussen voor Nintendo nog even het briljante F-Zero GX.

Ook in Judgment slenterde je door de grimmige, gevaarlijke straten van Kamurocho, de fictieve rosse buurt van Tokio, waar je niet alleen regelmatig een robbertje realtime moest knokken, maar ook allerlei in de stadsomgeving geïntegreerde minigames kon spelen, zoals darten, honkbal, datingsims, en uiteraard de grijparmspelletjes en complete videogames in de Sega-speelhallen. Dus tja, allemaal net zoals we dat in Yakuza gewend waren. Alleen





HET VERHAAL

Net als in Judgment speel je ook in Lost Judgment met Takayuki Yagami, een advocaat die na een fout uit schuldgevoel zijn baan heeft opgezegd en als detective aan de slag gaat. Lost Judgment speelt enkele jaren na de voorganger en begint als Yagami opdracht krijgt een nogal stinkende zaak te onderzoeken. Al snel raakt hij verwikkeld in een web van leugens en misleiding, waarbij de personen die het recht vertegenwoordigen niet te vertrouwen blijken, waardoor Yagami zijn eigen weg moet vinden om het recht te laten zegevieren. Die weg voert hem naar een Japanse highschool, waar hij zich als undercoveragent onder de scholieren begeeft en het grimmige verhaal wat welkome luchtige en frivole trekjes krijgt.

voegde Judgment daar een groot, nieuw aspect aan toe, namelijk detectivewerk. Zo kon je in de game een camera-drone besturen om mensen te bespioneren en kon je net als in de Phoenix Wright-serie plaatsen delict onderzoeken om bewijsstukken te vinden. Dit speurwerk was allemaal niet zo diep en veelzijdig als in de Phoenix Wright-serie, maar desondanks was het een welkome toevoeging en eigenlijk de enige manier waarop Judgment zich duidelijk van Yakuza onderscheidde.

SNAKE-STIJL

Met het in mei aangekondigde Lost Judgment (dat in september van dit jaar alweer zal verschijnen) maakt Sega duidelijk dat Judgment geen eenmalig uitstapje was, maar een heuse nieuwe franchise moet worden.

In Lost Judgment worden alle kenmerkende aspecten uit de eerste Judgment uitgebreid. Zo kan hoofdpersonage Yagami voor zijn speurwerk gebruik maken van nieuwe, atletische acties om tegen gebouwen op te klimmen, langs muren te rennen en aan palen te slingeren, dit alles op zoek naar kostbare informatie en bewijsmateriaal. Ook krijgt hij nieuwe stealth- en wiretapping-skills.

Wat de gevechten betreft kan Yagami wederom vertrouwen op zijn kungfu-achtige vechtkunst, waarbij de twee vechtstijlen uit de voorganger (Crane, voor het met wervelende bewegingen losgaan op groepen, en Tiger, om met volle power op een enkeling in te beuken) nu worden uitgebreid met een derde stijl: Snake, voor vloeiende counter-attacks.

Het ziet er in de eerste gameplaybeelden allemaal weer heerlijk spectaculair uit, dus weten Yakuza-fans die de realtime-gevechten in het nieuwste deel een beetje missen waar ze tegenwoordig hun Japanse realtime-straatvechtkick kunnen halen.

SCHOOL STORIES

Net als in de Yakuza-serie en de eerste Judgment speelt het verhaal weer een belangrijke rol, en in Lost Judgment leidt het verhaal zelfs tot iets wat je – naast de realtime-gevechten en het detectivewerk – als derde element kunt zien waarmee de game zich van Yakuza onderscheidt: het feit dat Yagami terug naar school gaat. Weliswaar als undercoveragent in plaats van als échte student, maar dat weerhoudt Yagami er niet van zich vol overgave te storten op de lessen en naschoolse activiteiten als boksen, robotwars, dansritmespelletjes en skateboardactie, of de optionele School Stories; grappige, luchtige zijmissies die los van het wat zwaardere, nogal grimmige hoofdverhaal (zie kader) je vooral maffe en grappige dingen laten beleven.

Voor wie nog nooit een Yakuza-game of de eerste Judgment heeft gespeeld klinkt dit misschien als een vreemd, rommelig allegaartje aan spelelementen, maar wie bekend is met het werk van Ryu Ga Gotoku Studio weet dat deze ontwikkelaar juist die mix – van zwaar, grimmig en serieus met maf, speels en luchtig – heel goed weet te brengen. In de Yakuza-serie, en nu dus ook in de Judgment-serie.

Spelers die maar één van deze twee series willen volgen, kunnen dus zelf bepalen of ze liever met turn based-gevechten (Yakuza) of in realtime (Judgment) de Japanse onderwereld te lijf willen gaan.

> "DEZE ONTWIKKELAAR WEET JUIST DIE MIX – VAN ZWAAR, GRIMMIG EN SERIEUS MET MAF, SPEELS EN LUCHTIG – HEEL GOED TE BRENGEN."





weetje • weetje

Naast de fictieve hoerenbuurt Kamurocho, die we kennen uit de Yakuza-games en Judgment, krijgt Lost Judgment een heel nieuw gebied: Yokohama, de voornaamste havenstad van Japan. In deze stad vind je naast vele attracties en duistere steegjes ook de highschool waar je een groot deel van de game zal doorbrengen, en die dan ook grootschalig en gedetailleerd is opgetrokken.

WHERE THE HEART LEADS

KEUZES, KEUZES EN NOG MEER KEUZES

De vraag 'wat als?' speelt natuurlijk vaker in ons hoofd, maar we weten nooit wat er zou zijn gebeurd als we andere keuzes hadden gemaakt in ons leven. De aankomende indiegame Where The Heart Leads is een game waarin jij wél volledig de baas bent over je eigen lot. Laura-Jenny vertelt je er alles over. Over het spel dan.



Eigenlijk heette dit spel Where the Heart Is, maar ik denk dat het een goede keuze is geweest om er Where the Heart Leads van te maken. Het is wat actiever, je moet er wat voor doen, en dat is ook hoe de game in elkaar zit. Deze indiegame van studio Armature zet je in de schoenen van Whit Anderson. De vriendelijke Whit heeft aan het begin van de game een bijna-doodervaring, waarna hij in een andere realiteit leeft waarin hij het lot naar eigen hand kan zetten.

Vooral die speelwereld spreekt mij aan. Het klinkt een beetje als een droom, en als je als gamer iets kan, dan is het lucide dromen. Het betekent dat je door veel te gamen de vaardigheid kan ontwikkelen om in je dromen te realiseren dat het een droom is en de droom dan gedeeltelijk verder te laten gaan zoals jij wil. Soms gebeurt dat bijvoorbeeld als je net aan het vliegen bent, waardoor je kunt bedenken waar je heen wil vliegen. Tof dat een game op dit gegeven inspeelt door je in zo'n zelfde soort droomwereld te zetten, waarin jij bepaalt hoe het verder gaat.

OFF-GRID MET WHIT

Je krijgt als Whit allemaal momenten uit je verleden, heden en toekomst te zien en je krijgt telkens de keuze om die momenten een andere kant op te sturen. Je maakt in dit spel duizenden keuzes en er zijn tientallen verschillende eindes waarin je stukje bij beetje kunt ontdekken wat de beste keuzes zijn, waar je je het meest comfortabel bij voelt en hoe jij vindt dat het verhaal voor Whit moet eindigen.

Gamedirector Todd Keller heeft het zelf gezegd: "Onze levens zijn allemaal met elkaar verweven. Er zijn ontelbaar veel draadjes die ons verhaal vertellen. Where the Heart Leads kijkt waar de knoopjes vormen en laat de spelers terugkijken op waar ze waren, waar ze heen gaan en wat nu eigenlijk het belangrijkst is, zelfs als het leven beangstigend is en je pad onzeker."

Nu kun je denken: "Dit is echt een indiegame, veel te zweverig." Toch heb ik er wel vertrouwen in dat dit een interessante game kan worden, ook naast de meer persoonlijke thema's. Armature is namelijk niet zomaar een indiestudio van één persoon die net een halve game heeft gemaakt op haar zolderkamer. Het is de studio achter het spel ReCore, gevormd door de makers van Metroid: Prime, die bovendien door grote gamebedrijven wordt vertrouwd in het maken van ports van bekende spellen.

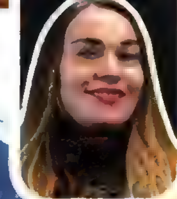
> "ZELFS BIJ HET TESTEN VAN HET SPEL WAREN DE MAKERS SOMS VERBAASD OVER HOE MENSEN OP EEN BEPAALD PUNT IN DE GAME WAREN GEKOMEN."

KEUZES MAKEN

Het spel is zeer herkenbaar wat betreft de visuele stijl, die doet denken aan aquarel met comic-elementen. Het is een avonturengame, maar de nadruk ligt enorm op het verhaal. Zo maak je Whits hele leven met hem mee: van kleuter tot tiener tot volwassen man (en vader). Je komt mensen tegen uit Whits leven en dat moet ervoor zorgen dat je een nog grotere emotionele connectie met de man krijgt. Ze helpen je én dwingen je om moeilijke keuzes te maken. Veel mensen vinden het lastig om beslissingen te nemen, omdat deze bijna altijd betekenen dat er iets verandert, en dat is natuurlijk eng.

In deze game kun je volledig de kans grijpen om juist wél dat experiment aan te gaan. Gelukkig gaat het niet om je eigen leven, maar om dat van Whit. Hoewel er veel redenen zijn om erop te vertrouwen dat dit spel geweldig wordt, schuilt







er ook gevaar in de verhalende game. Het moet namelijk wel heel sterk geschreven zijn om ten eerste te overtuigen, ten tweede te inspireren om door te spelen en ten derde te blijven verrassen.

Soms zijn verhalende spellen herhalend of gebeurt er simpelweg niet genoeg om de speler geboeid te houden. Het is moeilijk om daarin de sweet spot te vinden. Daarnaast kan het verhaal heel rommelig aanvoelen, juist omdat er zoveel keuzes zijn die de verdere ontwikkeling van je personage en verhaal beïnvloeden. De studio heeft in ieder geval gezegd dat spellen als Heavy Rain, Oxenfree, Xenogears en Vagrant Story inspiratie hebben geboden voor hoe de game werkt. Bovendien zijn er invloeden van filmregisseurs als Wes Anderson, David Lynch en Nicolas Winding Refn te spotten.

VOLG JE HART

Ik maak het tot slot wat concreter, want Where The Heart Leads mag dan heel dromerig zijn, vaag is het niet. In het spel kom je bijvoorbeeld de situatie tegen dat je net ruzie had met je huisbaas. Je huis is door een storm verwoest en de huisbaas zet je op straat. Nu heeft je vrouw wel een stukje land en is het aan jou om te bepalen of je het land verkoopt. Als je daarvoor kiest, dan ben jij met je familie sneller uit de penarie en kunnen jullie naar een andere plek verhuizen om een nieuw leven op te bouwen.

Echter, kies je voor 'Wees creatief', dan kan het zijn dat je in het bos gaat wonen, mogelijk alleen. Kortom, het kan alle kanten op gaan en een keuze die je even snel maakt kan desastreuze gevolgen hebben. Zelfs bij het testen van het spel waren de makers soms verbaasd over hoe mensen op een bepaald punt in de game waren gekomen. De makers willen je nog wel één ding op het hart drukken, waar die ook heen mag leiden: het is niet een game voor iedereen, en dat is de intentie ook niet. Kijk maar wat je hart je ingeeft, als deze game eenmaal uit is op 13 juli.

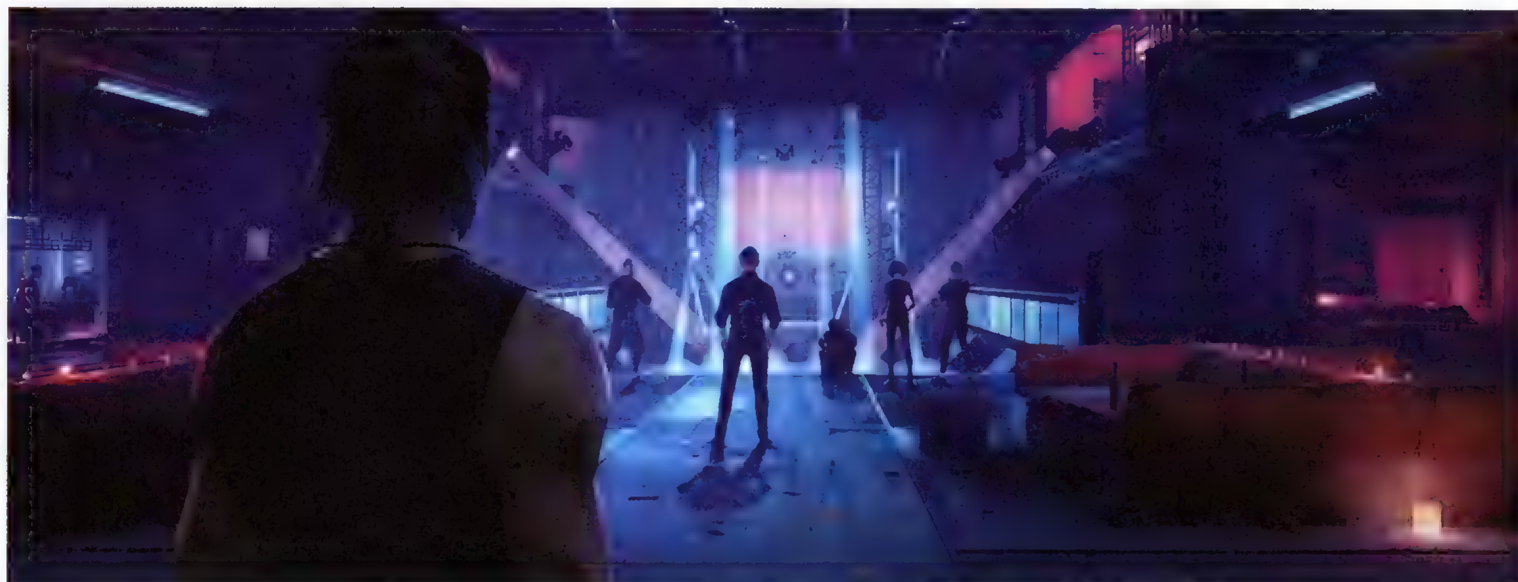






SIFU

"EVERYBODY WAS KUNG-FU FIGHTING..."

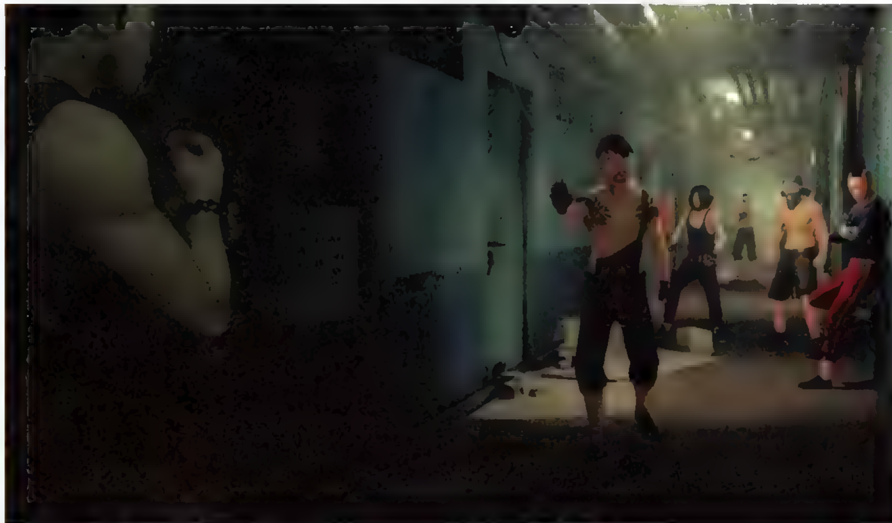


Hout, vuur, water, metaal en aarde: de vijf elementen in Chinese mythologie. En daar zul je intiem bekend mee raken, want de vijf uitdagende, thematische bazen in SIFU zullen geen doetjes zijn. Precies zoals Samuel dat fijn vindt.

Voor iemand die graag zeikt over hoe slecht fighting-games en brawlers gerepresenteerd worden, voeg ik niet altijd de daad bij het woord. Zo heb ik nog altijd (het blijkbaar ondergewaardeerde pareltje) Absolver niet aangeraakt, die al bijna vier jaar uit is, ondanks dat het 't één van innovatiefste titels over martial arts in jaren bleek te zijn. Het is een fout die ik níét ga herhalen met de tweede game van Franse studio Sloclap: SIFU. En gelukkig lijkt Sony me daar ook niet de kans voor te geven, want de game was de opvallendste van heel Sony's State of Play-presentatie eerder dit jaar. Wat SIFU precies is? De hint is in de naam: het woord is Kantonees voor 'leraar', vooral in de context van vechtsporten als kungfu en tai chi, en is wat dat betreft dus het Chinese equivalent van het Japanse 'senpai'. SIFU moet dus voor videogames worden wat Enter the Dragon was voor film: de ultieme kungfu-ervaring.

MOORDWAPEN

SIFU speelt zich af in een fictieve Chinese stad waarin de wet van de sterkste centraal lijkt te staan en waar conflicten voornamelijk met de gebalde vuist worden opgelost. Centraal staat een jonge kungfu-student wiens hele familie vermoord is door een groep van vijf mysterieuze en gevreesde huurmoordenaars. Kennelijk hebben ze de verkeerde persoon in leven gelaten, want de jonge vechtersbaas wijdt vervolgens zijn hele leven aan het bestuderen van de vijf assassins en, belangrijker, het perfectioneren van zijn kungfu. SIFU begint nadat de student acht jaar de tijd genomen heeft om een waarachtig moordwapen te worden en klaar is om zijn weg naar wraak en innerlijke vrede te trappen. Althans, 'zijn'... Je kunt er ook 'haar' van maken, want aan het begin van SIFU krijg je de optie om te kiezen tussen een mannelijke en vrouwelijke protagonist. En mocht je dat raar vinden, bedenk dan dat een van de populairste vormen van kungfu, het door Bruce Lee beoefende Wing Chan, ontworpen was door een vrouw.

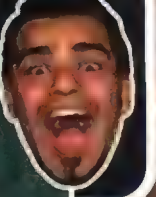


FILMSET

De hoofdpersoon gaat één dag de tijd krijgen om de vijf huurmoordenaars op te sporen (en blijkbaar ook nog een eeuwenoud mysterie te ontrafelen), dus hij moet alle vijf hoeken van de stad verkennen om ze te vinden. Vergelijkbaar met bijvoorbeeld Resident Evil Village, heb je dus een hubgebied waar je regelmatig naar terugkeert en waar je je pad naar de vijf verschillende vijandelijke schuilplaatsen in uitstippelt. Elke hideout heeft daarbij z'n eigen, specifieke uitdagingen en vijanden, culminerend in een spectaculaire boss battle tegen één van de gevreesde assassins. SIFU wil hiermee ook esthetisch hoge ogen gooien, want elke van deze locaties is een prachtige interpretatie van iconische actiefilmsets. Zo heb je de door bendes bestuurde getto's en vervallen flats, de neonlichten van de exclusieve nachtclubs, de strakke gangen van de corrupte, zakelijke wolkenkrabbers, de goed verstopte, industrieel ogende drugslabs, en natuurlijk de serene Shaolin-tempels om een episch vuistgemeen van de nodige spirituele context te voorzien. Oogstrelende locaties, vooral in combinatie met de kleurrijke, semi-handgeverfde grafische stijl van de game.

RIMPELS

Ook uniek is de manier waarop SIFU doodgaan behandelt. De hoofdper-



soon draagt namelijk een magische medaillon die hem terug laat komen van een vroegtijdig overlijden, maar niet zonder de nodige prijs: deze 'continues' kosten letterlijk jaren van zijn leven. Elke keer dat je opstaat uit de dood zal je dus wat ouder zijn dan voorheen, met zichtbare gevolgen zoals rimpels, grijs haar en een langere baard. Dit komt echter met bepaalde voordelen, want zoals een kungfumeester betaamt, betekent ouder worden tevens het vergaren van wijsheid. Hoe ouder je wordt, hoe meer skills en wijsheden je dus tot je beschikking krijgt. De game wordt dus steeds ietsjes makkelijker naarmate je vaker sterft, wat goed gamedesign is. Vooral omdat het gebalanceerd wordt met een duidelijk nadeel: de hoofdpersoon is niet onsterfelijk, dus na een tijdje zal je dusdanig bejaard zijn dat de dood je voorgoed omarmt. Hoewel de ontwikkelaars nog niet bevestigt hebben wat 'voorgoed sterven' precies inhoudt, hebben ze wel het volgende op hun website staan: "Hoelang kun je overleven voordat je opnieuw moet beginnen? Is één leven genoeg voor kungfu?"

ONTSNAPPEN

Op het internet wordt er gespeculeerd dat SIFU dus stiekem een roguelite is: een met een lichte vorm van permadeath, aangezien je maar een beperkte hoeveelheid continues zult krijgen. En dat zou niet eens zo'n heel slecht idee zijn, gezien de langzame maar succesvolle omarming van het subgenre door de massa, dankzij games als Hades en Returnal. En persoonlijk vind ik het altijd ontzettend gaaf wanneer een game iets creatiefs weet te doen met de mechanieken van doodgaan en weer tot leven komen; het is iets wat we in bijna elke game voor lief nemen, maar wat zelden betekenis krijgt. De soulslike Chronos: Before the Ashes wist op een soortgelijke manier met de dood om te gaan – doodgaan betekende ouder worden; ouder worden betekende beter worden in magie – maar SIFU lijkt er net even meer gewicht op te leggen door duidelijk te maken dat je niet voorgoed aan de dood kunt ontsnappen. Mooie gamingtrend, dit.



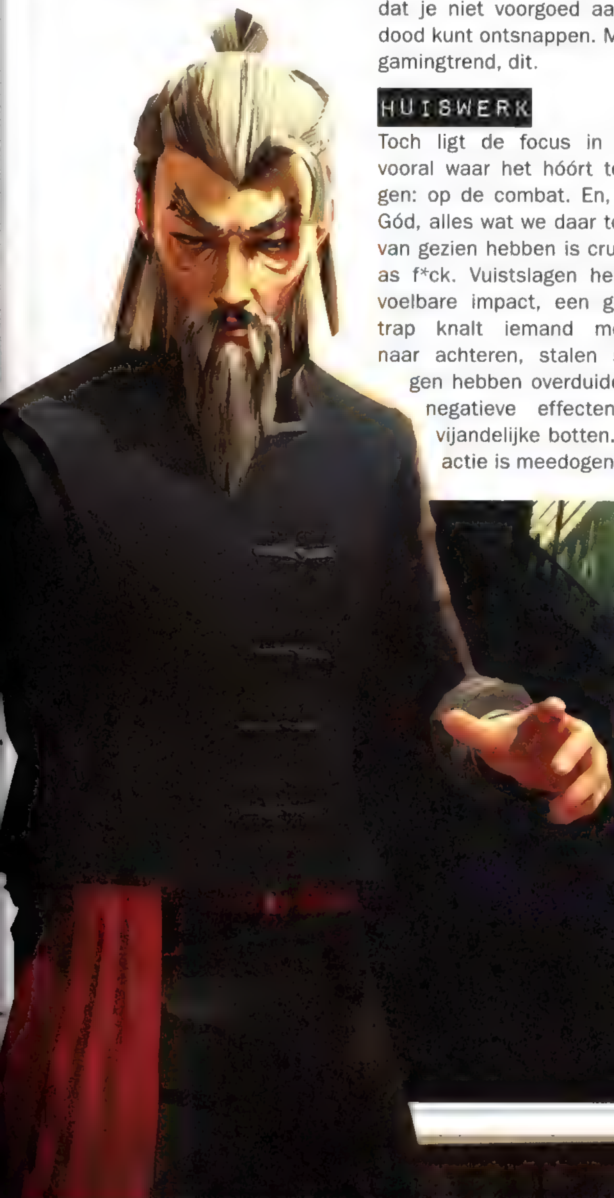
HUISWERK

Toch ligt de focus in SIFU vooral waar het hóórt te liggen: op de combat. En, mijn Gód, alles wat we daar tot nu van gezien hebben is crunchy as f*ck. Vuistslagen hebben voelbare impact, een goede trap knalt iemand meters naar achteren, stalen stangen hebben overduidelijke negatieve effecten op vijandelijke botten… de actie is meedogenloos. En dit wordt versterkt door de manier waarop SIFU je constant motiveert om gebruik te maken van je omgeving (iets wat vechtgames altijd te weinig hebben gedaan, naar mijn mening): je kunt dudes door dunne muurtjes heen trappen, van trappen afsmijten, lamlendig rammen met een koevoet, et cetera. Vecht je op het balkon van de nachtclub? Ram een dude dan tegen de railing aan, zodat het breekt en hij vervolgens naar de dansvloer kukelt. Gooit iemand een lege wijnfles naar je? Vang hem met een goed getimede druk op de knop, en gebruik de fles om diegene vervolgens naar de eerste hulp te sturen. De actie is zo organisch en intens dat het aanvoelt als een speelbare versie van het Indonesische martial artsepos The Raid: Redemption. Dat verplicht huiswerk is, trouwens.

TOEWIJDING

Het belangrijkste is echter dat er momenteel niets als SIFU op de markt is. Noem mij maar een andere, moderne, volledige 3D-brawler met vernietigbare omgevingen, contextuele moves, vernietigende counter- en pareeraanvallen, een waslijst aan ontgrendelbare skills, en unieke movesets voor wapens als de staf, terwijl het ook nog eens een nauwkeurige representatie probeert te zijn van Pak Mei-kungfu! Games als het geweldige Streets of Rage 4 hebben bewezen dat het universele genot van het brawlergenre echt niet dood hoeft te zijn, maar er zijn maar weinig studio's geweest die dit plezier ook daadwerkelijk naar 3D hebben weten te vertalen, laat staan in de huidige consolegeneratie. SIFU wil de overtreffende trap (ha) zijn in een genre dat al decennia loopt te bedelen om een degelijk 3D-voorbeeld, maar vereist daarvoor wel iets van de speler. Kungfu betekent immers 'meesterschap dankzij toewijding', en ontwikkelaar Sloclap is erg vocaal geweest over het feit dit de centrale gedachte is achter de game. Een kleine prijs om te betalen voor een ervaring die jou transformeert tot grootheden als Bruce Lee, Jackie Chan en Jet Li, niet waar?

"DE FOCUS IN SIFU LIGT VOORAL WAAR HET HÓÓRT TE LIGGEN: OP DE COMBAT. EN, MIJN GÓD, ALLES WAT WE DAAR TOT NU VAN GEZIEN HEBBEN IS CRUNCHY AS F*CK."



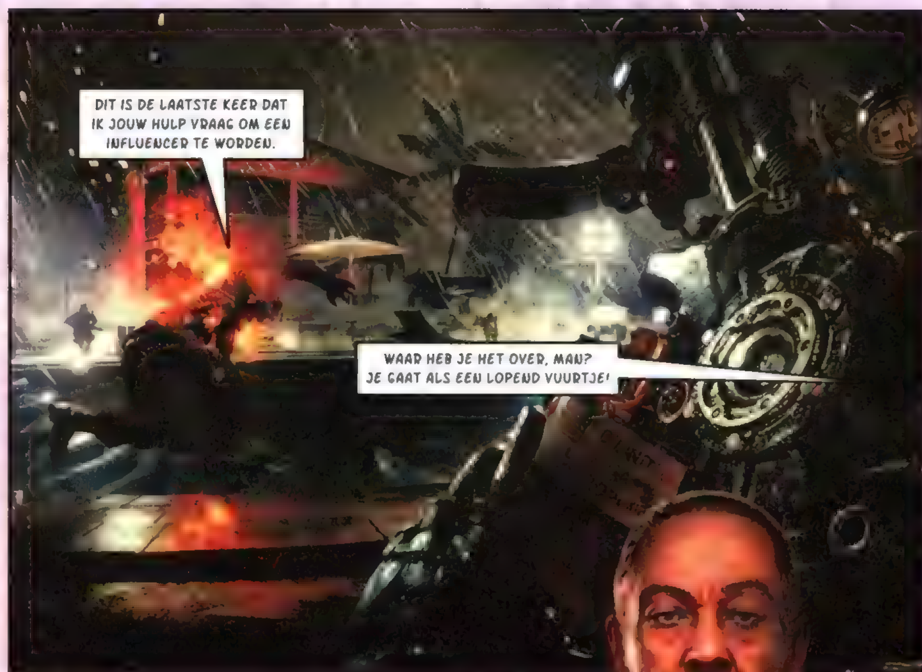


FAR CRY 6

YVES GUILLEMOT! LEES JE MEE MET ONZE SWOT?

Wat doe je met vastgeroeste projecten/concepten? Precies: je laat er een SWOT-analyse op los! Na zes hoofddelen plus een rits spin-offs, is het voor Far Cry de hoogste tijd. Graddus checkt de sterke punten van de serie, de zwaktes, de kansen én de bedreigingen...

Ik heb niet de illusie dat men bij Ubisoft de PU leest. Of dat daar überhaupt mensen zijn die wat wij in dit blaadje neerpennen ook maar een klein beetje serieus nemen. Maar vandaag ga ik toch een poging wagen. Ik leg Far Cry 6 langs een beproefd, strategisch, semiwetenschappelijk model zoals dat in volwassen organisaties wordt gebruikt: de SWOT-analyse! Een matrix met sterke punten, zwaktes, kansen én potentiële bedreigingen. Op die manier worden alle mitsen en maren omtrent Ubi's nieuwe shooter genadeloos blootgelegd. En móéten de Fransen ons wel serieus nemen. Nu alleen nog zorgen dat ze een PU-abonnement afsluiten...



STERKE PUNTEN

Laten we positief beginnen!

Spelwereld - Far Cry's spelwerelden zijn geweldig. Zonder uitzondering. Dat begon al bij het tropische eiland uit het origineel, ging verder met Afrika, trok langs de Himalaya and de oertijd zo whoppa, de schitterende bergen en bossen van Montana in. Voor Far Cry 6 gaan we naar Yara, een soort spin-off van Cuba, dat in de trailers heerlijk authentiek broeierig oogt. Dat de landkaart standaard bezaaid is met icoontjes nodigt alleen maar meer uit om die hele fucking zooi met een vergrootglas uit te kammen. Jep, Far Cry's world-building is een van de beste in de bizz.

Basisgameplay - Ik moet de eerste persoon nog tegenkomen die Far Cry niet leuk vindt om te spelen. Logisch: het zijn grote speeltuinen, met wagens, wapens, flora, fauna en zelfs vliegtuigen. De shotguns knallen goed, de tijgers grommen hard en de physics zijn niet over de top, maar gewoon tóp. Far Cry's core-gameplay voelt levendig. En ja: leuk.

Balans tussen vrijheid en focus - Oh jongens, wat laat Far Cry je vrij. Verover je outposts stealthy, of juist guns blazing? Persoonlijk prop ik het liefst een homp vlees in guards hun broek en laat ik een zwarte beer het werk doen... Toch, alle mayhem terzijde, ben je juist ook weer heel doelgericht bezig. Want nog acht outposts te gaan en provincie X is van jou! Ik ken weinig games die je op zo'n fijne manier 'aan het lijntje' houden als Ubisoft-spellen. Helemaal als je net zo'n OCD-patiënt bent als moi. Tijdens het spelen verveel je je nooit, en Far Cry 6 gaat hier ongetwijfeld weer een stapje in verder. Toch knap van die Fransoosjes.



ZWAKKE PUNTEN

Tijd om harde noten te kraken...

Personages - Hier is het ding: Ubisoft denkt dat als je iemand een raar, schreeuwerig stemmetje geeft, dat dat gelijk staat aan karakter. Er is geen bedrijf dat hier zo consequent de plank mee misslaat als de Fransen. Het laatste interessante personage in een Far Cry-game was Vaas Montenegro. Sindsdien werden we 'getrakteerd' op klonen (Pagan Min) en grijze muizen (had Far Cry: Primal überhaupt personages?). Andere Ubi-series hebben hetzelfde probleem. Degene die zich de hoofdrolspeler van Watch Dogs 2 nog herinnert, tja, die moet echt wat vaker buiten komen...

Verhalen vertellen - Qua storytelling loopt Ubisoft een generatie of twee achter. Misschien wel drie. De beste Ubi-games zijn degene waarin je de tussenfilmpjes kunt doorklikken. Kijk naar een spel als The Last of Us II, dat een verhaal vertelt aan de hand van sfeer en emoties, en vergelijk het met Far Cry 5, dat iets wil zeggen over God en de kerk maar eindigt met een bezwete, getatoeëerde hipster die onsamenhangende dingen in je oor fluistert. Ouch.

Het is extréém repetitief... - Wederom een kritiekpunt dat op alle Ubisoft-games van toepassing is. Leg de open wereld van Far Cry naast die van Watch Dogs of Assassin's Creed, en het is direct duidelijk: het zijn boodschappenlijstjes die je punt voor punt afwerkt. Het is de reden dat ik eigenlijk maar één Ubisoft-titel per jaar aankan. Meer dan dat, en het begint als werk te voelen. Hopelijk weet Far Cry 6 wat dynam... Ho! Die bewaren we voor de kansen.



KANSEN

Ubi hoeft de bal er alleen maar in te rossen!

Geef Giancarlo Esposito de ruimte! - Mooie vent hoor, die El Presidente. Duwt zomaar een handgranaat – zonder pin – in de hand van z'n zoontje. Gewoon, om te kijken of de knul uit het juiste hout gesneden is. Giancarlo Esposito (van Breaking Bad-faam) voelt zich helemaal thuis in de rol van dictatoriale zakkenwasser, en hij is dé hoofreden waarom het verhaal van Far Cry 6 nu eens wél de moeite waard lijkt te worden. De sterren lijken echt goed te staan, want Michael Mando a.k.a Vaas uit Far Cry 3 speelde immers óók in Breaking Bad (of vooruit, de spin-off Better Call Saul)...

Dynamische dynamiek - Far Cry 6 wordt sowieso de gróótste Far Cry ooit. En dat is groot genoeg; ik denk dat ik een volle week bezig was om alles in deel vijf – tot nog toe de grootste – te zien. Belangrijker is dat Far Cry 6 het meest dynamische deel wordt. En het meest memorabele. Ik wil missies als die ene in Far Cry 5, waarin de yokels een festival houden en jij op zoek moet naar stierenballen voor het diner. Of met je vlammenwerper een wietplantage in de hens zetten zoals in deel drie. Oh, en veel prepper stashes graag. Héél veel prepper stashes.

Chorizo = goud - Iedereen houdt van honden. Vooral in videogames. Dogmeat, D-Dog, de puppy's uit Nintendogs, Growlithe... Hell, zelfs de hond uit Duck Hunt kun je niet haten. Slim dus van Ubi om een viervoeter in Far Cry 6 te proppen. Chorizo is z'n naam, en is-ie niet cute, zo half in dat rolstoeltje? Absoluut, tot je ontdekt dat er een fucking WAPEN-arsenaal in dat ding zit verstopt! Anyway, Chorizo is onderdeel van het zogenaamde 'Fangs for Hire'-systeem, dus benieuwd welke dierenvrienden we nog meer gaan tegenkomen.



"Giancarlo Esposito voelt zich helemaal thuis in de rol van dictatoriale zakkenwasser, en hij is dé hoofreden waarom het verhaal van Far Cry 6 nu eens wél de moeite waard lijkt te worden."

BEDREIGINGEN

Heeft Ubisoft deze dingen in het snotje?

Het lijkt teveel op Just Cause - Ik hoor je denken: dat Cubaanse sfeertje... Waar heb ik dat eerder gezien? Het antwoord is natuurlijk bij het 'debiele' broertje van Far Cry – de Just Cause-reeks! De bedreiging bestaat dus dat Far Cry 6 paden gaat betreden die Avalanches open-worlder reeds heeft platgebaand. Dat zou zonde zijn, want een van de sterkste punten van Far Cry is juist de telkens fris aanvoelende settingen!

Gen(der)neutraal? - Far Cry 6 is zo'n tussen-wal-en-schip-titel die zowel voor de last-gen als de current-gen wordt ontwikkeld. Geen probleem hoor, ik heb zat toffe multi-gen titels voor m'n PS5, maar het betekent ook dat Ubi niet all-out kan gaan. Ze moeten gen-neutraal te werk gaan en dat betekent hoe dan ook concessies. Wat dat betreft is het uitstel wellicht alleen maar goed, zo kunnen er nog wat extra toeters en bellen worden geïmplementeerd voor de Xbox Series X en PS5.

Far Cry leert niks van z'n zwakke punten - Far Cry ZES wordt dit alweer. Als ik de spin-offs meereken gaan we zelfs richting het dozijn. En laten we eerlijk zijn: wat heeft de serie nou eigenlijk voor evolutie ondergaan? De werelden zijn wat groter, het knallen iets gevarieerder. Maar verder..? Je kan zelfs beargumenteren dat het verhaal en de personages telkens zwákker worden, dus bestaat er gerede kans dat deeltje zes precies in dezelfde kuilen valt als z'n voorgangers.

ALLE FAR CRY'S, RANKED

Van meh, naar yeah!

10. Far Cry: Vengeance
9. Far Cry: Primal
8. Far Cry: New Dawn
7. Far Cry 4
6. Far Cry 3: Blood Dragon
5. Far Cry 2
4. Far Cry (Classic)
3. Far Cry Instincts: Predator
2. Far Cry 5
1. Far Cry 3

VERWACHTING *GRADDUS:*

Far Cry 6 wordt een succes. Dat kan niet anders. Het enige wat Ubisoft hoeft te doen, is zich EXACT aan de punten uit mijn SWOT-analyse houden. Dan help ik ze na de release ook nog wel een keertje met die toxic werkcultuur van ze.

+ Far Cry stelt feitelijk nooit teleur.
+ Cub... Ehm, Yara oogt vet!
+ Eindelijk weer een charismatische bad guy.
- Far Cry's zwaktes zitten bijkans in het Ubi-DNA gebakken.

FIRST-PERSON SHOOTER
UBISOFT TORONTO/UBISOFT
1-2 SPELER
07-10-2021

VANAF NU WORDT HET...

SPECIAAL

EN DAT KOMT ONDER ANDERE DOOR:

030 Peter, die Nintendo er even aan herinnert dat Breath of the Wild 2 veel kan leren van voorgaande Zelda's.

036 Wouter, die Marvel's Avengers aan de tand voelt en checkt hoe levendig deze 'levende game' nog is.

040 Alie en Laura, die een zwaar gebrek aan couch co-op-games opmerken.

044 Jurjen, die zich afvraagt of hij niet toevallig een nostalgische bril heeft opgezet met al die 80's-referenties in games anno 2021.

046 Marvin, die zichzelf voor z'n kop slaat omdat hij nog nooit eerder Resident Evil 4 had gespeeld.

050 Peter, die je haarfijn uitlegt WAHrom Waluigi Nintendo's eeuwige loser werd.

SPECIALE QUOTE VAN DE MAAND

"EN TOEN GEBEURDE ER IETS VREEMDS: NIETS! EN MET 'NIETS' BEDOEL IK: NINTENDO NAM NUL INITIATIEF OM EEN VOLWAARDIGE WALUIGI-GAME TE ONTWIKKELEN."



Lees deze tekst alleen als je sterk in je schoenen staat, want Peter bespreekt misschien wel de grootste gametragedie ooit.

NOG EEN SPECIALE QUOTE VAN DE MAAND

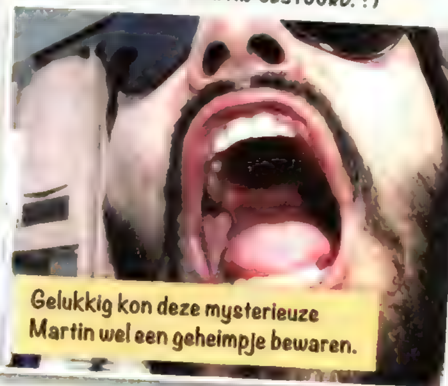
"ZOU JE DAT ALLEMAAL OPGEVEN OM IN DIE 'GEWELDIGE JAREN TACHTIG' WEER MET JE LULLIGE STAPELTJE PIXELGAMES TE ZITTEN?"



Jurjen maakt met z´n typische Assense nuchterheid een einde aan je jaren ´80-nostalgie.

SPECIAALSTE SMOEZEN VAN DE MAAND

"...OKÉ, IK HAD HET BLIJKBAAR NAAR EEN MARTIN GESTUURD. :')"



Gelukkig kon deze mysterieuze Martin wel een geheimpje bewaren.

"SORRY, HAD M'N FOCUS EVEN OP RATCHET."



Zolang je Clank maar niet vergeet.

"LIEP VERTRAGING OP, WANT IK MOEST MARVEL'S AVENGERS DRIE KEER OPNIEUW DOWNLOADEN."



Wedden dat dat spannender was dan de game zelf?

SPECIAAL FRAMEDROP FRAGMENT



REVIEWS

IN DIT NUMMER

GOLD AWARD 052 Ratchet & Clank: Rift Apart

056 Shin Megami Tensei III Nocturne HD Remaster

058 Subnautica: Below Zero

GOLD AWARD 060 Mass Effect Legendary Edition

OOK GESPEELD

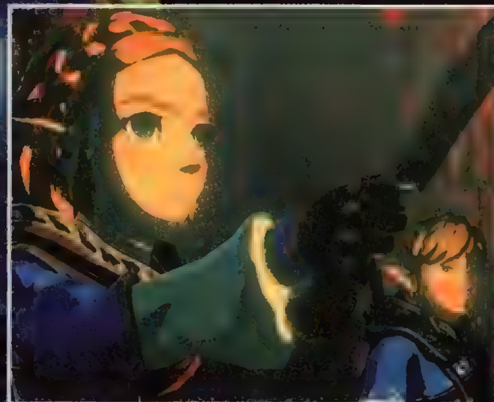
Hitchhiker - A Mystery Game
Biomutant
Guilty Gear Strive
Knockout City
Astalon: Tears of the Earth
DC Super Hero Girls: Teen Power
The Wild At Heart

DEZE WILDE IDEEËN MAAKTEN OUDERE ZELDA'S BETER

WAT KAN BREATH O LEREN VAN ANDERE

The Legend of Zelda: Breath of the Wild was een gamechanger voor de geliefde Nintendo-serie, die zo'n beetje alle heilige huisjes van de reeks omtrapte. Maar of hij perfect was? Natuurlijk niet! Peter vindt helemaal niets perfect. Zo legt hij hier uit welke lessen Breath of the Wild 2 van eerdere Zelda's kan leren.

The Legend of Zelda is een van de meest geliefde gameseries ter wereld en dat verklaart misschien waarom de 3D-Zelda-titels zo conservatief begonnen te worden. De focus kwam steeds meer te liggen op gimmicky items als de wind baton van The Wind Waker en de wolftransformatie van Twilight Princess, om nog maar te zwijgen over de motion-controls van Skyward Sword.



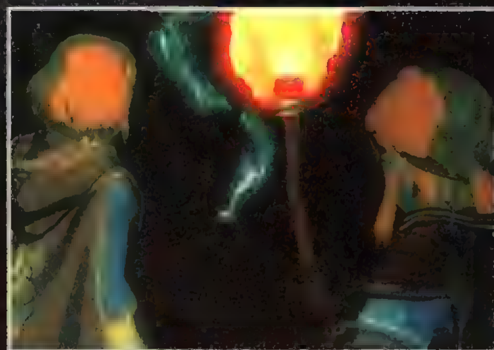
ZELDA HAD EEN REBOOT NODIG

Nintendo zag dat terug in de verkoopcijfers, voor zowel de 3D als de meer klassieke 2D-handheld-Zelda's. Er moest iets veranderen, en ongetwijfeld motiveerde dat The Legend of Zelda-producer Eiji Aonuma om bij de ontwikkeling van Breath of the Wild compleet blanco te beginnen.
De Japanse ontwikkelaars zijn maar wat trots op die keuze en het resultaat, getuige de on-Nintendo-achtige openheid waarmee over het ontwikkelproces wordt gepraat. Nintendo heeft zijn eigen docuserie over het ontwikkelingsproces op YouTube gezet en Aonuma en zijn collega's gaven wereldwijd presentaties over de ontwikkelfilosofie voor Breath of the Wild. Mede aangemoedigd door de berg Game of the Year-awards die de Switch-launchgame won.

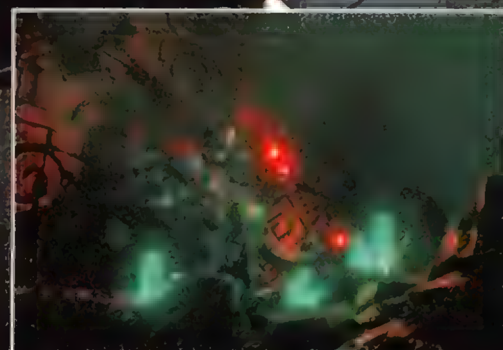
TERUG NAAR DE NES

Breath of the Wild haalt de meeste inspiratie uit de allereerste The Legend of Zelda voor de NES, wat een briljante zet is. Net als in die klassieker spelen dungeons in de HD-game een kleinere rol, is het ontdekken van onbekende omgevingen de grootste beloning en kun je zelfs zeggen dat de overworld het echte hoofdpersonage van de game is.

Maar ondanks alle tienen van collegajournalisten, vind ik niet dat Breath of the Wild perfect genoemd mag worden. Cijfers aan games geven is sowieso dom, maar laat ik niet te veel van het onderwerp afdwalen en jullie andere redenen geven om boos op me te worden. Als een groot fan van de serie ben ik mijn bibliotheek ingedoken en heb ik wat andere Zelda-smaken gevonden. Het zijn naar mijn mening niet allemaal meesterwerken, maar ze tonen wel verschillende facetten van de franchise en hoe Nintendo daarop heeft voortgeborduurd. Heilige huisjes of niet, deze fundamenten zie ik graag weer terug in The Legend of Zelda: Breath of the Wild 2... of hoe dat kreng ook gaat heten.









F THE WILD 2 ZELDA-GAMES?


Twilight Princess

TWILIGHT PRINCESS

Dungeons die een verhaal vertellen

The Legend of Zelda: Twilight Princess verdeelt tot op de dag van vandaag de meningen. Sommigen vinden het Nintendo's knieval naar een 'stoerdere' versie van Hyrule, anderen de logische stap voor een franchise die meegroeit met zijn ouder wordende fans. Maar één ding waar Twilight Princess zijn vrolijke voorganger, The Wind Waker, én latere opvolger Breath of the Wild in verslaat, is het dungeondesign. Veel talrijker, groter en stuk voor stuk spannende, op zichzelf staande avonturen!

Of je nu een stel apen moet redden, een yeti-familie helpt of een verloren beschaving in de wolken verkent met menselijke kippen die rechtstreeks uit je nachtmerries komen, de Twilight Princess-dungeons voelen als epische beproevingen, en daar staken de Divine Beasts en de kleinere shrines uit BoTW toch wat schril tegen af. Lekker afwisselend tijdens het verkennen van de open wereld, maar ook veel minder belonend. En op een gegeven moment kon ik die identieke, felblauwe neon-omgevingen wel kotsen. Geef me dan nog maar een watertempel, hoor!


Twilight Princess


Ocarina of Time



A Link to the Past

OCARINA OF TIME & A LINK TO THE PAST

Een gelaagde overworld

De twee meest geliefde Zelda's zijn met gemak SNES-game A Link to the Past en Nintendo 64-opvolger Ocarina of Time. Beide games zijn ook de beste voorbeelden van een gelaagde overworld in de serie. In A Link to the Past reist de held naar de Dark World: een bizarre alternatieve versie van Hyrule, gecreëerd door Ganon. Ocarina of Time maakt het nog dramatischer en laat Link vooruit in de tijd reizen, waardoor hij in een post-apocalyptische versie van Hyrule komt met Ganon op de troon!

Deze wisselwerking met twee verschillende werelden is niet alleen een coole twist, het zorgde ook voor een paar van de beste puzzels in The Legend of Zelda. Het is waarschijnlijk verleidelijk voor Nintendo om Hyrule uit Breath of the Wild te hergebruiken, maar met een gelaagde overworld kunnen ze er alsnog een frisse ervaring van maken. »


Majora's Mask



Majora's Mask

MAJORA'S MASK

Kleurrijke inwoners

In Breath of the Wild steelt Hyrule zelf de show. Een grote, verlaten wereld die ooit rijkelijk bevolkt werd door Hylians en andere rassen, voordat Ganon de boel veroverde. De minimalistische soundtrack waar Nintendo voor koos accentueert de eenzaamheid en het ontzag dat de speler voelt wanneer hij door deze indrukwekkende, vernietigde wereld reist.
Alleen... het was soms ook fucking SAAI! Er zijn een handvol enclaves met NPC's, zoals Kakariko Village, Hateno Village en Goron City, maar je moet een pistool tegen mijn hoofd zetten voor ik heel misschien vijf namen van de inwoners kan opnoemen. Nog waarschijnlijker moet je een emmer sop pakken om stukjes hersenen van de muur te poetsen...
Mja, de inwoners van Hyrule vind ik een van de weinige aspecten waarin Breath of the Wild de serie achteruit heeft geplaatst. Neem dan Majora's Mask, waarin je een heerlijke legpuzzel aan bizarre inwoners vond in Clock Town. Stuk voor stuk met geweldige designs, bizarre dialogen en vaak zelfs hun eigen persoonlijke quests. Daar kan Breath of the Wild 2 nog wat van leren.

SKYWARD SWORD

Géén weapon durability en upgrade-mogelijkheden

Ik denk dat ik namens een groot deel van de wereldbevolking spreek als ik zeg dat het Weapon Durability-systeem van Breath of the Wild moet oprotten. Op z'n minst heeft het grote aanpassingen nodig. De Zelda-game bevat meer wapens dan ooit tevoren, maar ze zijn stuk voor stuk makkelijk breekbaar. Bovendien heeft Nintendo expres geen mogelijkheden voor reparatie in de game gestopt, zodat spelers gaan experimenteren met de wapens en verschillende omstandigheden waarin ze het beste werken.
Allemaal leuk en aardig... maar soms wil je er gewoon mooi uitzien, verdomme! Naast het aanpassen van outfits en kledingkleur, is het een goede stap als Breath of the Wild 2 reparatie- en transmogrification-opties toevoegt voor wapens. Weapon durability kan gevechten extra spannend maken, maar geef dan op z'n minst spelers de keus om hun favorieten te repareren of zelfs te verbeteren.
Skyward Sword had dit al prima onder de knie, en ondanks alle kritiek die het krijgt op z'n kleine, ingedamde werelden was het verdomd handig om een hub te hebben waar je items en upgrades voor je wapens snel kan kopen.


Skyward Sword


Wand of Gamelon

THE WAND OF GAMELON

Zelda als speelbaar personage

Dit is misschien schokkend voor sommige lezers, maar het hoofdpersonage van The Legend of Zelda heet dus niet Zelda! Hij heet Marijn. Althans, dat is hoe ik hem altijd noem aan het begin. Om niet nog meer mensen boos te maken, zal ik hem verder Link blijven noemen. Mijn punt is, het wordt hoog tijd dat Zelda haar eigen legende eens gaat leiden! Nintendo heeft haar in de laatste mainline games al een meer actieve rol gegeven in het verhaal, maar nog altijd moet ik naar de fucking Philips CD-i game verwijzen voor een Zelda-avontuur waarin de prinses een volwaardig speelbaar hoofdpersonage is.
Gelukkig lijkt Nintendo hier al te luisteren, want Zelda was volledig speelbaar in de Breath of the Wild-spin-off Hyrule Warriors: Age of Calamity. Ze had zelfs een grotere rol in het verhaal dan in de hoofdgame. Het is ook een logische keuze vanuit gameplay-perspectief: de Zelda-franchise heeft de identificatie van het hoofdpersonage altijd vrij open gelaten (vandaar dat je Links naam kan veranderen in de meeste delen), en de serie heeft ook al decennia een grote schare vrouwelijke fans. Waarom niet gamers zelf laten kiezen of ze met Link of Zelda willen spelen in Breath of the Wild 2?

THE WIND WAKER

Opties om te varen

Je trotseert alle elementen in Breath of the Wild, maar alleen bij water denk ik dat er nog veel meer opties verkend hadden kunnen worden. Natuurlijk denk je dan gelijk aan The Wind Waker en – eerlijk is eerlijk – Nintendo heeft dan ook een hoop inspiratie uit die voorganger geput. Van de cel-shaded designs tot de grote open wereld; het vroege artwork van de Switch-game verraadt ook dat Nintendo eerst heel dicht tegen Wind Waker wilde aanzitten.

Door technologische beperkingen was de zee in de GameCube-klassieker alleen vrij leeg en moest het team allerlei kunstgrepen uithalen om het werkbaar te maken op de paarse kubus. Wat als Link in Breath of the Wild 2 opnieuw het ruime sop kiest en een gezellige eilandengroep kan verkennen? De kracht van de Nintendo Switch zorgt gegarandeerd voor een hoop nieuwe mogelijkheden.



The Wind Waker



THE MINISH CAP

Een leuke companion

Ook GBA-game The Minish Cap was een inspiratiebron voor Breath of the Wild, want het team speelde met het idee om de kleine wezentjes, de Picori, terug te brengen. Maar ik stip The Minish Cap niet aan vanwege die kleine krengen, ik wil het over Links hoed hebben: Ezlo! Die kon namelijk praten als een soort knorrige Muppet en gaf het avontuur wat hoognodige persoonlijkheid tussen het puzzelen en knokken door.

Nog altijd vind ik Ezlo de leukste companion van Link, en er zijn er een hoop geweest de afgelopen decennia. Oké, ze waren niet allemaal een succes – ik ken niemand die Navi niet irritant vond in Ocarina of Time –, maar ze moeten dan ook schuren met Link. Ze geven de held niet alleen een stem, ze zijn ook muren waartegen Link z'n saaie persoonlijkheid een beetje kan stuiteren. En voor je het weet... POEF! Heb je gamepersonages waar je wat om geeft en die je niet dood wil laten gaan. Ook dat is gamedevelopment!



The Minish Cap

FRESHLY PICKED TINGLE'S ROSY RUPEELAND

Tingle natuurlijk

Heeft deze nog uitleg nodig? De enige reden dat Tingle bestaat is zodat gamers kunnen denken: 'Wauw, zo kut is mijn leven eigenlijk niet'. En dat is natuurlijk een gevoel dat iedere game je moet geven. Breng Tingle gewoon terug, Nintendo. Doe het voor mij! ✖

GAMES DIE ZICH BLIJVEN VERNIEUWEN - DEEL 1

SHARED WORLDS EN NIEUWE HELDEN

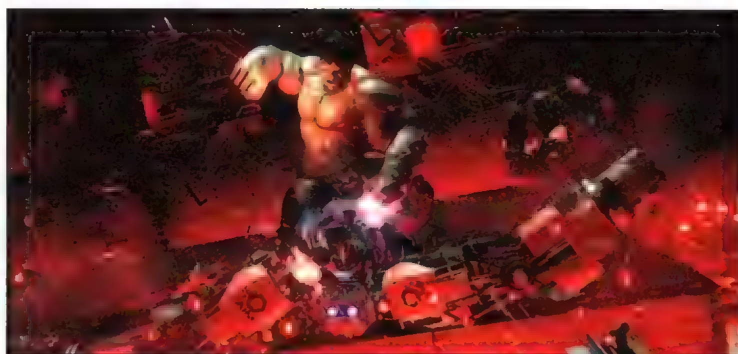
Steeds meer uitgevers en ontwikkelaars brengen games uit die A) voor de speler ongeveer evenveel tijd en geld kosten als het runnen van een struisvogelboerderij, en B) bij launch nog máánden verwijderd zijn van hun 'ultimate form'. Er zijn een paar van dat soort titels waar Wouter graag van op de hoogte blijft, met deze maand Destiny 2 en Marvel's Avengers.

Het gamelandschap vult zich met titels die een soort levende entiteiten zijn, games die continu geüpdatet worden en aangespekt worden met DLC. Om een beetje wegwijs te worden in de immer evoluerende wereld van Fortnites en Warzones, zal ik af en toe in een paar van deze zich steeds ontwikkelende games duiken... en dat zullen zelden, of waarschijnlijker nooit, Fortnite en/of Warzone zijn. Want ja, het moeten wel games zijn waar ik überhaupt in geïnteresseerd ben!

MARVEL'S AVENGERS

SCHOT NAAST DE ROOS

MEEST RECENTE UPDATE: V1.7.0



Het blijkt dat ik Marvel's Avengers niet meer gespeeld heb sinds 14 september 2020, dus er moest nog even een PS5-update over de game heen. Maar zo makkelijk is zoiets meestal niet op de nieuwste PlayStation, dus downloadde ik eerst per ongeluk de PS4-versie (serieus, PS5, waarom zou ik die in Thors naam willen hebben?!), zag ik mijn vergissing pas in toen 'ie klaar was, en moest ik daarna alsnog de next-gen Marvel's Avengers binnen hengelen. Gelukkig geniet ik van glasvezel, anders was deze tekst nóg later bij Marvin binnengekomen. Toen ik eenmaal de PS5-versie binnen had, kwam ik er achter dat mijn savegames daarmee niet werkten. Bleek dat ik in het menu van Marvel's Avengers' PS4-versie, die ik nét gewist had, mijn savegames moest 'converten' zodat ik ze voor de PS5 kan gebruiken! ARGH! RANT! Dus ik weer die verouderde versie downloaden, waarbij ik even een shitload aan games moest wissen wegens ruimtegebrek, aangezien ik niet de fout wilde maken om de PS5-versie ook nog eens te wissen, vervolgens de save converten en eindelijk, EINDE-FUCKING-LIJK, was ik klaar voor next-gen Marvel's Avengers. Gelukkig was het de moeite wel degelijk waard, want deze gratis grafische opkalefater is niet mis. Vooral de framerate is aanzienlijk toegenomen en blijft lekker stabiel, terwijl de laadtijden opeens non-existent zijn en de resolutie aangepast wordt aan hoeveel actie er in beeld is.

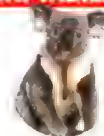
Maar goed, al die technische romslomp is mooi voor de oogbollen, maar ik ben op zoek naar iets dat het brein stimuleert. Dus was ik benieuwd naar de Taking Aim- en Future Imperfect-campaigns die twee nieuwe personages introduceren, plus een aantal missies – gratis en voor nada. Aangezien Kate Bishop door Clint Barton is opgeleid, heb je eigenlijk twee Hawkeyes voor de prijs van één en lijken de twee personages qua moveset behoorlijk op elkaar, maar gelukkig verschillen ze wel voldoende van de overige cast aan superhelden.

Er is nog meer content, maar helaas heb ik twee tijdelijke events al gemist: Red Room Takeover en Tachyon Anamoly. Niet dat Marvel's Avengers' agenda verder leeg is, want er komt nog een intrigerend Cosmic Cube-event aan en daarnaast is Black Panther als nieuwe personage in de War of Wakanda-DLC ook niet mis. Crystal Dynamics is daarnaast flink bezig met quality of life- en endgame-updates, dus ze zijn duidelijk niet van plan de Avengers aan hun lot over te laten. En dat is mooi, want deze versies van Earth's Mightiest Heroes zijn niet bepaald, eh... de machtigste.

HEY NOOBS! VOOR JULLIE IS MARVEL'S AVENGERS...

Ik heb Marvel's Avengers al vanaf het begin een best wel coole game gevonden, maar ik ben dan ook wel een behoorlijke Marvel-fanboi. Als ik heel eerlijk ben, dan is dit een grafisch indrukwekkende brawler, maar weet het normale mensen die niet helemaal lijp worden van een Cap America-pakkie waarschijnlijk een stuk minder te boeien. Ik ga er dus goed op, maar of jij en je vrienden eeuwig willen Hulk Smashen? Twijfelachtig, in het beste geval!

ADAPTABILITY:











DESTINY 2

ELKE 100 DAGEN EEN RAADSEL

MEEST RECENTE UPDATE: SEASON OF THE SPLICER

Destiny 2 is niet bepaald een game die makkelijk te volgen is! Als deze game niet vastgeramd zit in je routine, lijkt het alsof er constant updates blijven droppen en je elke keer dat je inlogt hopeloos achterloopt. De ontwikkelingen gaan dan ook snel, want sinds ontwikkelaar Bungie is vertrokken bij Activision werkt de shared world shooter in Seasons: elke 100 dagen krijg je in feite nieuwe loot, nieuwe activiteiten en is er weer iets gebeurd in de wereld van Destiny 2. Season of the Splicer is de meest recente Season, die 11 mei begon, tot ongeveer augustus duurt en je ook wel even van de straat houdt. Onder andere door de toevoeging van Override, een nieuwe speelstijl waarin je samen met vijf teamgenoten twee fases doorgaat. In de eerste moet je Vex kapotschieten, de zogenaamde 'motes' die ze droppen verzamelen en ze op een bepaalde plek dumpen. Natuurlijk verlies je deze fijne blokkies als je doodgaat, maar heb je er genoeg bij elkaar, dan opent het Vex Network zich en moet je korte metten maken met een boss. Override kent best wel wat verschillende mechanics, maar na een aantal keer heb je die wel gezien en over het algemeen voelt deze mode een beetje – en dan wend ik me even tot mensen die Destiny 2 nog wel eens opgepikt hebben in de laatste maanden – als een afgezwakte versie van de veel leukere PVP/PVE-mix Gambit. Bijzonderder aan deze update is dan ook de terugkeer van Vault of Glass, de raid die op 16 september 2014 voor het eerst beschikbaar werd.

HEY NOOBS! VOOR JULLIE IS DESTINY 2...

...een zee van info waar je rap in zult verdrinken. Mits je het internet erbij houdt of, veel beter, een buddy hebt! Iemand met een beetje geduld kan je wel door deze ingewikkelde game heen helpen, dus ik was volledig ongeschikt om mijn vrienden in de wereld van Destiny 2 te introduceren. Ik heb namelijk het geduld en de aandachtspanne van een eekhoorn, dus ja. Waar je als nieuweling vooral op moet letten zijn je weekly-opdrachten, die aangegeven worden met een opvallende, gouden bol, want daarmee level je het snelst. Oh, en vergeet je Bounty's niet! Ook handig om te weten is dat je Power Level wat anders is dan je Seasonlevel, dat Crucible de PVP is van Destiny en dat... Weet je wat, misschien moet je hier maar niet aan beginnen tenzij je vrienden je simpelweg dwingen... ✖

ADAPTABILITY:



LEGENDA:

Zijn de games in dit artikel klaar voor de toekomst? Zijn het titels die zich goed ontwikkelen, steeds beter worden en zich aanpassen? Ik beoordeel ze met de volgende 'Adaptability'-stempels:



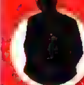
Heeft z'n best gedaan, maarreh... het mocht niet baten, he? Anthem is een dodo.



Ontzettend dom en weigeren zich voort te planten. Uitsterven is onoverkomelijk, maar hun schattigheid is hun redding. Voorbeeld: [illegible]



Komt maar op één plek in de wereld voor en wil z'n strikte dieet alleen aanpassen als het écht niet anders kan.



Meest hardnekkige, allesverslindende virus op deze planeet, alleen maar omdat we zo'n groot brein hebben. Hunt: Showdown behoort tot deze categorie.



Bestaan al sinds het dinotijdperk en zijn nog lang niet van plan weg te gaan.



Kan drie maanden zonder voedsel en een maand zonder water. Oh, en blijft nog een week leven zonder z'n hoofd. Fortnite is een kakkerlak.

VOLGENDE KEER:

Baldur's Gate 3
Phoenix Point

WAT EEN (HEERLIJK) ACHTERLIJKE NONSENS!

HET WARE KWAAD ACHTER RESIDENT EVIL

Dus: je hebt Resident Evil Village uitgespeeld en je vond het te gek! Maar: je snapt geen fúck van het verhaal, en al helemaal niet wat het allemaal nog te maken heeft met de games van vroeger, waarin je voornamelijk om langzaam schuifelende zombies heen aan het rennen was. Gelukkig schiet hobby-viroloog Samuel jou maar ál te graag te hulp. Pas wel op: knetterharde spoilers voor de gehéle franchise!

De Resident Evil-serie is, narratief gezien, allesbehalve complex: het is een relatief oppervlakkig verhaal over de eindeloze strijd van goed tegen kwaad, waarbij het kwaad gerepresenteerd wordt door gierige conglomeraten, gemuteerde monsters en gigantische vampiervrouwen, en het goede door uiterst aantrekkelijke volwassenen met guns, groene plantjes en raketlanceerders. Resident Evil 3, bijvoorbeeld, kan worden samengevat als 'ex-agente met het uiterlijk van een supermodel moet monsters kapot knallen terwijl ze achterna gezeten wordt door 's werelds meest groteske stalker', enne, dat is niet bepaald Shakespeare. Maar dat is prima, want het goede aan het immer muterende verhaal van Resident Evil is dat het de gameplay vooropzet; het plot is er vooral om jou redenen te geven om te schieten op smerige dudes met oogballen op hun schouders.

DUIVELS

Wie toch een waarachtig begrip wil hebben van de narratieve ins & outs van de franchise, is hier aan het juiste adres. Want ondergetekende is in de dichtbegroeide lore van Resident Evil gesprongen, en daarbij viel één ding op: wie Resident Evil wil begrijpen, moet z'n slechteriken begrijpen. Want de helden zijn prachtige doch saaie naïevelingen; het zijn de bad guys die intrigerende motivaties hebben, complexe plannetjes bedenken, duivelse allianties vormen, en, vooral, schimmige organisaties oprichten! Kijkt u even mee?

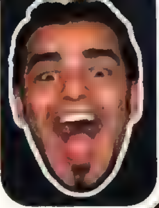
UMBRELLA CORPORATION

GAMES: RESIDENT EVIL T/M RESIDENT EVIL CODE: VERONICA

Van make-up tot massatoerisme: megaconglomeraat Umbrella was decennia lang verantwoordelijk voor alles wat je maar kon bedenken. Al hun succesvolle bedrijven stonden echter in dienst van hun belangrijkste en geheimzinnigste dochteronderneming: het in 1968 opgerichte Umbrella Pharmaceuticals. Dit vaccin producerende farmaceuticabedrijf was namelijk vooral gefocust op de stiekeme creatie van zogenaamde 'bio-organische wapens' (B.O.W.'s) die traditionele oorlogvoering volledig overbodig zouden maken. Umbrella was daarom vooral bezig met het creëren en vergaren van zoveel mogelijk dodelijke micro-organismen, zodat ze, met hun eigen gecreëerde vaccins, een monopolie konden krijgen op oorlogvoering.

Maar niet voor de centen: Umbrella's ware einddoel was eugenetica. Je weet wel, wat Hitler wilde: het verbeteren van de wereld door 'zwakke genen' uit te roeien en ruimte te maken voor 'sterke genen'. De oprichters van Umbrella (en vooral viroloog Oswell E. Spencer) wilden de wereld dus 'schoonvegen', vullen met übermenschen, en er vervolgens over heersen als goden.

De sleutel tot deze 'utopie'? Het Progenitor-virus: een eeuwenoud micro-organisme dat Spencer en de zijnen uit een zeldzame, Afrikaanse bloem wisten te onttrekken. Het virus is, dankzij z'n supersnelle, extreme mutaties, dodelijk voor de meeste organismen die ermee in aanraking komen, maar bij enkelen zorgt het voor bovenmenselijke kwaliteiten zoals abnormaal celherstel. Door het virus te combineren met het ebolavirus wist Umbrella een stabielere versie van het Progenitor-virus te maken, genaamd het t-virus, maar wel met als neveneffect dat de bijbehorende mutaties de meeste mensen in hersenloze, bloeddorstige zombies veranderen. Het was dít virus dat leidde tot het bekende incident in het Spencer-landhuis (waarbij o.a. Chris Redfield en Jill Valentine achter het bestaan van het t-virus kwamen) en, uiteindelijk, het catastrofale Raccoon City-incident, waarbij de Amerikaanse overheid gedwongen werd om de gehele geïnfecteerde stad te vernietigen met een waterstofbom. Wel leidde dit laatste incident tot de wettelijke vervolging van Umbrella, dat vervolgens na vele rechtszaken in 2003 éindelijk bankroet werd verklaard en teniet werd gedaan.



THE ORGANIZATION & H.C.F.

GAMES: RESIDENT EVIL T/M RESIDENT EVIL 5

Eén van de manieren waarop Oswell Spencer zijn utopie probeerde te creëren was door middel van Project W: een eugeneticaproject waarbij het Progenitor-virus op speciaal uitgekozen kinderen werd getest, in de hoop zoveel mogelijk ervan te 'evolueren' tot supermensen. Van de honderden uitgekozen kinderen werden er maar dertien geïnjecteerd met het virus, en daarvan overleefden er maar twee: Alex en Albert Wesker. Beiden zouden vervolgens hun versie van Spencers eugenetische visie proberen voort te zetten (Alex via haar eigen t-Phobos-virus, dat centraal staat in de twee Revelations-zijgames) maar alleen Albert kreeg er daadwerkelijke superkrachten van. Tevens werd hij dusdanig megalomaan dat hij zijn visie voor een perfecte wereld koste wat kost moest bereiken, zelfs als dat ten koste van Umbrella moest gaan.



Het virale succes (sorry) van Umbrella zorgde voor de nodige concurrentie op de zwarte wapenmarkt, waaronder van een schimmige factie enkel bekend als 'The Organization'. Deze groep was vooral bekwaam in militaire operaties en industriële spionage via hun geheime eenheid H.C.F. Met behulp van spion Ada Wong en H.C.F.-leider Albert Wesker (jawel!) wist The Organization monsters te stelen van bijna elk virus dat Umbrella ooit had geproduceerd, zoals het extreme G-virus en het complexe t-Veronica-virus. Wesker nam vervolgens, een jaar nadat Umbrella ten onder ging, de leiding over van The Organization om ongehinderd (en met volle controle over elke mogelijke vorm van het Progenitor-virus) te beginnen aan de volgende fase van zijn eugeneticaplan. Iets wat in sneltreinvaart werd gezet toen hij, dankzij Ada Wong, óók nog eens in het bezit kwam van de Spaanse Las Plagas-parasiet.

LOS ILUMINADOS

GAME: RESIDENT EVIL 4

Rond het jaar 2000 stuitte biologiewetenschapper Osmund Saddler op het bestaan van Las Plagas: een eeuwenoud parasiet dat z'n gastheer sterker en agressiever maakt, maar dat (in tegenstelling tot bij een t-viruszombie) niét resulteert in het verlies van intelligentie. Tevens kan de gastheer van een dominante Las Plagas-parasiet mentale controle uitoefenen over iedereen die een inferieure parasiet in zich heeft. Het is op deze wijze dat Saddler complete, religieuze controle wist te krijgen over het Spaanse dorp waar hij Las Plagas had ontdekt, resulterend in de dodelijke sekte Los Iluminados. De volgende stap in Saddlers plan? De dochter van de Amerikaanse president infecteren met Las Plagas, en via haar controle krijgen over de president, en, uiteindelijk, de rest van de vrije wereld. Speciaal agent (en overlevende van het Raccoon City-incident) Leon Kennedy stak daar gelukkig een stokje voor, maar helaas niet voordat Albert Wesker, via Ada Wong, in het bezit kwam van een Las Plagas-monster.



TRICELL INC.

GAME: RESIDENT EVIL 5



The Organization was niet de enige concurrent van het machtige Umbrella: ook de vergelijkbare conglomeraat Tricell was geïnteresseerd in de verkoop van biologische wapens, en zij maakten gretig gebruik van het machtsvacuüm dat achterbleef nadat Umbrella was opgeheven. De CEO van Tricell, Excella Gionne, ging vervolgens in 2004 een samenwerking aan met Albert Wesker: hij zou Tricell van Umbrella's onderzoeksinformatie én het Las Plagas-parasiet voorzien, en daarvoor zou Tricell hem alle middelen geven die hij nodig had om zijn ultieme eugenetica-virus te creëren: Uroboros (de extreemste 'evolutie' van het Progenitor-virus). Hiermee hoopte Wesker de gehele wereld te infecteren en het menselijke kaf voorgoed van het koren te scheiden, maar gelukkig werd hij voor eens en altijd verslagen door (nu B.S.A.A.-lid) Chris Redfield. De ondergang van zowel Tricell als The Organization volgde, wat ironisch is gezien Tricell zélf had bijgedragen aan de oprichting van de B.S.A.A., onder andere om niet verdacht te worden van hun illegale onderzoek naar biologische wapens. »



THE BIOTERRORISM SECURITY ASSESSMENT ALLIANCE (B.S.A.A.)

GAMES: RESIDENT EVIL 5 T/M RESIDENT EVIL VILLAGE

Na het catastrofale Raccoon City-incident en de val van Umbrella in 2003, was het duidelijk dat de wereld soortgelijke vernietigende incidenten moest zien te voorkomen. Het wereldwijde bestuursorgaan van alle farmaceutische conglomeraten (waar Umbrella en Tricell dus deel van uitmaakten) besloot daarom om de B.S.A.A. op te richten: een door de Verenigde Naties gesteunde militaire organisatie die de opkomst van Umbrella-wannabe's moest zien te voorkomen én het imago van de farmaceutische industrie moest helpen te herstellen. Bekende Resident Evil-protagonisten zoals Chris Redfield, Jill Valentine, Barry Burton en Rebecca Chambers hebben zich in de jaren die volgden bij de B.S.A.A. aangesloten om te blijven vechten tegen bioterrorisme, met als gevolg dus de ontmanteling van Tricell, The Organization, Neo Umbrella, en meer. Toch is niet alles zoals het lijkt: na het incident in het Bakerlandhuis begon Redfield z'n organisatie steeds meer te wantrouwen, wat aan het eind van Resident Evil Village tot een schokkende onthulling culmineert: de B.S.A.A. beschikt zelf óók over B.O.W.'s!

(BLUE) UMBRELLA

GAMES: RESIDENT EVIL 5 T/M RESIDENT EVIL VILLAGE

En de prijs voor de 'bizarste doorstart aller tijden' gaat naar... Umbrella! De B.S.A.A. was namelijk niet de enige instantie die na de dood van Umbrella z'n best deed om de creatie van nieuwe Umbrella's te voorkomen: ook de Amerikaanse overheid (die in het verleden wel eens stiekem zaken had gedaan met Umbrella) wilde graag een vinger in deze anti-bioterrorisme-pap. Toen Umbrella in 2003 dus ten onder ging en geliquideerd werd, stond de Amerikaanse overheid een kleine doorstart toe aan de hand van een kleine groep voormalige Umbrella-werknemers waar de regering streng toezicht op zou houden. Dit nieuwe Umbrella zou een particuliere militaire organisatie worden, met als doel het bestrijden van biologische dreigingen én het opruimen van de rotzooi van Umbrella 1.0. Wel allemaal onder de oude naam, als een soort van publiekelijke boetedoening, maar wel met een nieuw, blauw logo, om aan de wereld duidelijk te maken dat het om een ander, moreler beestje gaat. Blue Umbrella werkt vooral nauw samen met de B.S.A.A.: bij incidenten zorgt Umbrella voor inlichtingen en logistiek, en de B.S.A.A. zorgt voor de vuurkracht. Toch vertrouwt Chris Redfield dit nieuwe Umbrella niet helemaal, ondanks dat zij degenen waren die de schimmeldreiging ontdekten in het Baker-landhuis. Zal het aan de naam liggen?

THE FAMILY & NEO UMBRELLA

GAME: RESIDENT EVIL 6



Een andere partij die interesse kreeg in de potentie van biologische wapens na de val van Umbrella, was de Vrijmetselaars-achtige geheime genootschap The Family, onder leiding van presidentiële beveiligingsadviseur Derek Simmons. The Family heeft al sinds het bestaan van de Verenigde Staten invloed gehad op de Amerikaanse regering, maar na de val van Raccoon City besloot Simmons om die invloed drastisch te vergroten. Hij vergaarde met behulp van Ada Wong alle onderzoeksinformatie van Umbrella, en creëerde daarmee een volledig nieuwe dreiging gebaseerd op de vele iteraties van het Progenitor-virus: het C-virus. Dit virus kon niet alleen via de lucht verspreid worden, maar zorgde ook voor zombies die, net als slachtoffers van de Las Plagas-parasiet, een groot deel van hun intelligentie konden behouden. Simmons ontketende het virus op meerdere plekken op aarde via de door hem gecreëerde terroristische organisatie Neo Umbrella, maar werd uiteindelijk persoonlijk tegengehouden door Leon Kennedy. Neo Umbrella en The Family werden vervolgens neergehaald door de B.S.A.A., onder leiding van Chris Redfield, waarna men ook wereldwijd een vaccin wist te ontwikkelen tegen het C-virus.

FOUR HOUSES

GAME: RESIDENT EVIL VILLAGE

The Connections had hun geheime wapen te danken aan Miranda: een excentrieke, mysterieuze vrouw uit Oost-Europa die in het begin van de 20e eeuw haar dochter Eva verloor aan de Spaanse griep. Zelf ook stervende, stuitte ze in een plaatselijke grot op de wortels van een gigantische, onbekende schimmelkolonie. Ze raakte geïnfecteerd, en vergaarde daarmee de herinneringen van de duizenden mensen die in de jaren ervoor door The Mold waren geconsumeerd; een uiterst religieuze ervaring voor de herboren Miranda. Met haar nieuwe krachten en kennis zou zij de komende 70 jaar spenderen aan het experimenteren op de inwoners van haar dorp, waar zij als godin werd vereerd, in de hoop een geschikt nieuw lichaam te creëren voor het geassimileerde bewustzijn van haar overleden dochtertje. Deze experimenten bleken helaas niet toereikend, al resulteerde het wel in een dorp vol met gehoorzame, weerwolfachtige mutanten en andere griezels.

De enige proefpersonen die enigszins positieve resultaten lieten zien? De nabestaanden van de vier invloedrijke edelfamilies van de regio, ieder met unieke mutaties, zoals de vampierachtige Alcina Dimitrescu en de magnetische Karl Heisenberg. En met behulp van deze 'Four Houses' wist Miranda decennialang een ijzeren, sektarische grip over de onbekende regio te hebben. Deze alliantie, inclusief de bron van The Mold, werd in 2021 voorgoed vernietigd door Ethan Winters, tijdens zijn queeste om z'n pasgeboren, begaafde dochtertje Rosemary uit de handen van Miranda te houden. En daarmee is de cirkel rond! Want het was Miranda die, zonder het te weten, alles op deze vier pagina's in gang zette toen zij in de jaren 50 een jonge, Britse dokter genaamd Oswell E. Spencer redde na een wandeltrip-ongeluk. Het was namelijk haar kennis die radicale, ideologische verlangens aanwakkerde bij de dokter die jaren later een berucht farmaceuticabedrijf zou oprichten; een bedrijf waarvan het rood-witte logo geïnspireerd was door... het wapen van de Four Houses!

THE CONNECTIONS

GAMES: RESIDENT EVIL VII: BIOHAZARD, RESIDENT EVIL VILLAGE

Wetenschapper Brandon Bailey werd krankzinnig toen hij, na 30 jaar werken aan het Progenitor-virus, opeens z'n levensdoel verloor na het uit elkaar vallen van Umbrella. In zijn wanhoop om z'n biochemische onderzoek te continueren, richtte hij misdaadnetwerk The Connections op, en het duurde niet lang voordat het syndicaat bekend stond om moord, drugs- en wapenhandel, en nog veel meer. Baileys droom kwam uit toen The Connections een zeldzame schimmel ('The Mold') ontdekte, dat mogelijk het Progenitor-virus kon ontstijgen als ultiem biologisch wapen: een superorganisme waarmee ieder geïnfecteerd persoon volledig mentaal gemanipuleerd kon worden. Het onderzoek naar The Mold resulteerde in 2014 in 'E-001': een genetisch gemanipuleerde, vrouwelijke foetus met het DNA van The Mold. De snelgroeiende 'Eveline' wist echter te ontsnappen, en nestelde zich in het landhuis van de Baker-familie, met alle gevolgen van dien. Eveline en de gehele gemuteerde Baker-familie werden verslagen door nieuwkomer Ethan Winters (met behulp van Blue Umbrella en de B.S.A.A.) toen Winters op zoek ging naar z'n vrouw Mia, die een voormalige onderzoeker van The Connections bleek te zijn.









HOE ZIET DE TOEKOMST VAN RESIDENT EVIL ERUIT?

Zoals je ziet heeft Resident Evil elke vorm van georganiseerd kwaad de revue laten passeren: kwaadaardige megaconglomeraten, moordzuchtige militaire facties, apocalyptische religieuze groeperingen, schimmige geheime genootschappen, gewetenloze criminele syndicaten, et cetera. Wat kan de serie na Village nou nog doen? Nou, ondanks dat het tweeluik van Ethan Winters afgesloten is, is The Connections nog niet opgerold én is er dus bewijs dat de B.S.A.A. allesbehalve onschuldig is. De volgende game zal dus waarschijnlijk verkennen hoe The Connections en de B.S.A.A. met elkaar verbonden zijn (wellicht via Blue Umbrella?) met in de hoofdrol Chris Redfield en Ethans door The Mold versterkte dochter Rosemary. En dat betekent dat de toekomst van de franchise wellicht een Nederlands gezicht heeft, want het uiterlijk van Rosemary Winters is gebaseerd op dat van het Nederlandse model Linde Baars. Ongeacht wat Resi voor ons in petto heeft, mogen we er dus in ieder geval zeker van zijn dat het ons genoeg ranzigheid zal geven om ongegeneerd op te knallen! ✖



WHAT'S THE TEA?

ER ZIJN TE WEINIG COUCH CO-OP-GAMES

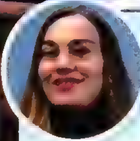
Doe jij het liever met je geliefde, of met je vrienden? Alie en Laura hebben het tijdens hun theetijd ditmaal over... couch co-op-games. Of liever gezegd: het gebrek daaraan. Je dacht toch niet dat het over iets anders ging?



Hey Alie! Hoe is het nou? Fijn dat we weer aan de thee zitten. Het is door corona toch moeilijk geweest om anderen te meeten. Heb je het moeilijk gehad tijdens de lockdown?



Laura, hoi! Hier alles oké! Ik heb het lange tijd helemaal niet zo moeilijk gehad met de lockdown, maar zat er een paar weken geleden toch plots een beetje doorheen. Ik werd echt geleefd door werk. Aangezien er verder inderdaad niet zoveel te beleven was, heb ik op alle klussen ja gezegd. Maar na een weekje vakantie gaat het nu weer een stuk beter. Hoe is het met jou?



Aaah, dat klinkt niet goed. Ik ben blij dat je even vakantie hebt genomen en dat je je weer een beetje mens voelt. Goed dat je zo hebt doorgeploeterd! Met mij gaat het goed, ik heb thuis gesport tijdens de lockdown en steeds met dezelfde vriendin afgesproken om thuis wat te drinken, enzovoort. Waar ik echter wel tegenaan liep in de lockdown, dat is dat ik moeite had om te gamen. Niet zozeer alleen (hoewel, ook ik heb veel 'ja' gezegd!), maar vooral als ik bezoek had. Speel jij wel eens een lekkere co-op op de bank?



Je had dus echt je eigen bubbel. Wat goed! Maar dan dus wel met mensen die niet zo van gamen houden? Gelukkig houdt mijn vriend net zoveel van gamen als ik. Er wordt dus sowieso een hoop gegamed. Maar co-op-games spelen we gek genoeg niets eens zo vaak... Of je moet World of Warcraft meerekenen!



Haha, World of Warcraft als couch co-op: waarom ook niet? Ik heb wel geluk met mijn bubbel ja, maar zelfs dan maak je uiteindelijk natuurlijk maar weinig mee. Dus ik vind het dan na het bijpraten leuk om met vrienden even te co-oppen. Dat lijkt er echter zelden in te zitten, er zijn zo weinig co-op-games!



Zo lijkt het in ieder geval wel! Zeker triple-A-ontwikkelaars lijken de co-op een beetje vergeten te zijn... Ik denk sowieso dat er procentueel gezien in ieder geval een stuk minder couch co-opgames uitkomen.



Ja, er lijken minder lokale co-opgames uit te komen, terwijl ik het gevoel heb dat er wel veel vraag naar is.

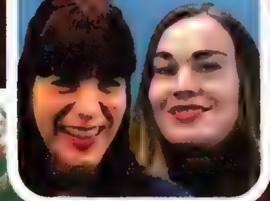


Alleen Nintendo lijkt de charme van thuis met vrienden gamen nog te snappen. De rest van de ontwikkelaars heeft de multiplayer-modi online gezet. En dat is toch niet helemaal hetzelfde, hè?



Nee, zeker niet. Ik wil gewoon splitscreenen.





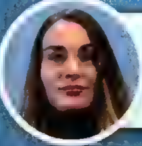






De grap is dat er in absolute aantallen blijkbaar wel meer lokale co-op-games uitkomen. Alleen is het totale aanbod games natuurlijk sowieso veel groter geworden. Zodoende is het aantal co-op-games procentueel gezien wel veel kleiner. Plus dat de meeste couch-games indiegames zijn... En dan moet je ze dus maar net kennen.





Zou jij met je vriend meer co-oppen als er meer aanbod was?



Dat denk ik eigenlijk wel. Zeker als ze het triple-A-gevoel zouden benaderen. We spelen namelijk best veel titels samen. The Last of Us, Until Dawn, Breath of the Wild, we wisselen dan gewoon elke paar minuten. Dat jij niet meer co-opgames speelt in je bubbel heeft ook vooral te maken met een gebrek aan aanbod?



Aaah wat zoet! Dat vind ik heel schattig. Interessante cijfers haal je daar aan trouwens, ik denk inderdaad dat het vooral door de indie-sferen komt dat ik er gewoon niet op gewezen word. Plus, hoe vaak is er nou een couch co-opgame die enorm wordt gehyped en waar iedereen lyrisch over is?



Eigenlijk nooit... Nintendo-knallers als Mario Kart en Super Smash Bros. uitgezonderd. Zelfs voor It Takes Two van Hazelight Studios was niet eens zoveel aandacht, hè? Dat zet me aan het denken: zouden jongere gamers nog wel zitten te wachten op lokale co-op?



Nee, terwijl ik echt wel zin had in It Takes Two en het ook een tof spel is. Op zich heeft Nintendo inderdaad wel een groot arsenaal aan co-optitels, maar ik ging laatst even op mijn geliefde Xbox Game Pass kijken: het was echt zoeken! Ik vraag me ook af of jongeren erop wachten, die leven natuurlijk sowieso meer online...





Ik denk eigenlijk niet dat lokale co-op ooit nog echt een comeback zal maken. Online multiplayer is natuurlijk super simpel, je hoeft er de deur niet eens voor uit! Ook nog eens lekker corona-proof, dus. Maar sowieso weet ik niet of ontwikkelaars wel staan te springen. De deadlines zijn al zo krap en als je dan ook nog een extra modus moet ontwikkelen... Plus, splitscreen vraagt nogal wat van een systeem. Je console moet eigenlijk gewoon twee keer zo hard werken. Nu we allemaal zo gefocust zijn op frames, resoluties en graphics, willen ze elke framedrop liever vermijden.



Ik denk het ook ja. Ik had alleen gehoopt dat juist nu we consoles hebben die krachtiger zijn, zo'n splitscreen geen probleem was. Online multiplayer is aan de andere kant wel lekker makkelijk, je verdient er als studio ook sneller geld aan natuurlijk. Misschien moet ik toch maar met mijn vrienden aan het World of Warcraften slaan, Alie! ✖

ZO FANTASTISCH WAREN DE JAREN '80 NOU OOK WEER NIET

THE EIGHTIES ANNO 2021

I'll be back, zei Arnold Schwarzenegger al in 1984. En dat is gebleken, want de door hem gespeelde Terminator knalt een lekker potje mee in hedendaagse games als Call of Duty, Fortnite en Mortal Kombat 11. En zo zijn er wel meer elementen uit de eighties die steeds weer terugkomen. Terwijl Jurjen dat decennium eigenlijk helemaal niet zo geweldig vond.

Iets waar ik me de laatste tijd regelmatig over verbaas: hoe populair de jaren tachtig tegenwoordig zijn! Met name bij de jonkies die deze periode zelf nooit (bewust) meegemaakt hebben. Zoals de huidige dertigers, die massaal naar de Top 500 van de 80's op Qmusic luisteren, elpees kopen (terwijl Spotify toch zoveel makkelijker is!) en pixelgames spelen (wat is er mis met fotorealistisch 3D?). Ook wel typerend vind ik de filmsmaak van mijn kids (10, 13 en 14) die, gevraagd naar hun favoriete films, vooral titels uit de eighties noemen, zoals Terminator II, Ghostbusters, Back To The Future, Gremlins en Raiders Of The Lost Ark (wat natuurlijk vooral met hun goede opvoeding te maken heeft). De populariteit van de eighties verbaast me vooral omdat ik de jaren tachtig zélf bewust heb meegemaakt, en dus uit de eerste hand kan getuigen dat die jaren behoorlijk kut waren.

UITGEKEKEN

Ik ben geboren in 1970, dus mijn tienerjaren vielen precies in de jaren tachtig. En die tienerjaren viel er dus echt niet zoveel te beleven. Oké, ik had sinds mijn elfde een Philips Videopac-spelcompu-







BESTE MODERNE GAMES OM HET EIGHTIES-GEVOEL IN TE BELEVEN



RAD

Foute synthesizermuziek, breakdance, graffiti-achtige vormgeving en absurde technologie: voor de vibe van de action-roguelike Rad heeft Double Fine Productions zich duidelijk door de eighties laten inspireren.

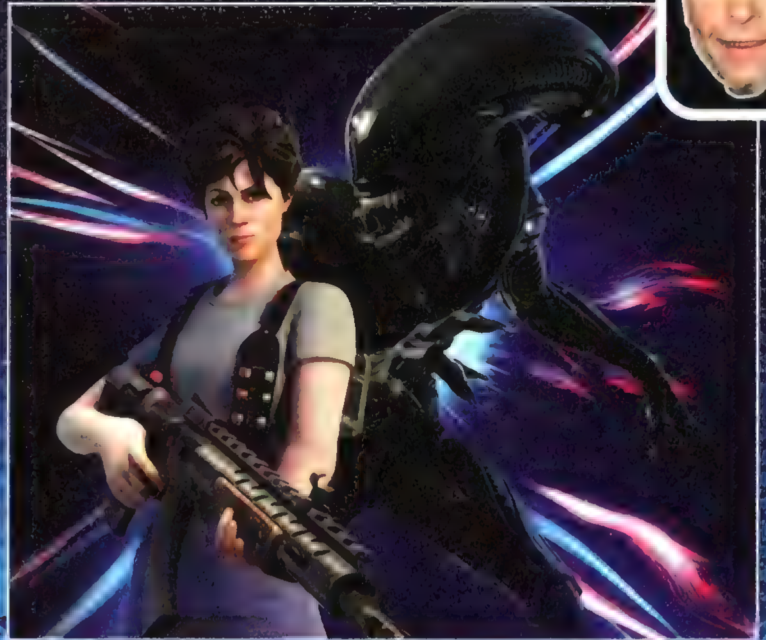


HOTLINE MIAMI

Deze bloederige top-downshooter doet alleen al door zijn pixelvormgeving aan de eighties denken, maar speelt ook daadwerkelijk af in dat tijdperk, inclusief de muziek, neonreclame-achtige pop-ups en bad-ass-vibe die bij dat decennium horen.







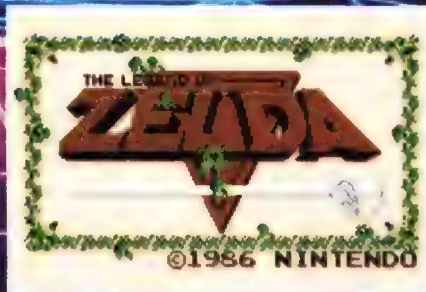
ter met een stuk of tien games. Maar de beste van die games waren klonen van Space Invaders en Pac-Man. Geen games om urenlang achter elkaar te spelen. Laat staan dagen. Weken. Maanden. Op een gegeven moment had ik ontdekt dat de games soms andere, onbedoelde levels vormden als je de cassettes scheef in de console stak. Zó erg was ik op die games uitgekeken, zó wanhopig verlangde ik iets nieuws om te beleven. Godzijdank kwam eind jaren tachtig een NES in ons huis, zodat ik eens wat games van meer dan één scherm groot kon spelen. Maar ook games als Super Mario Bros. en Zelda had ik na een jaartje natuurlijk wel meermaals uitgespeeld. En games waren in verhouding toen een stuk duurder dan nu, dus kwam er hooguit twee of drie keer per jaar een nieuwe cassette in huis om grijs gespeeld te worden.

Altijd gebrek aan games, dat is wat ik mij van de jaren tachtig herinner. En niet alleen aan games.

PLAY + RECORD

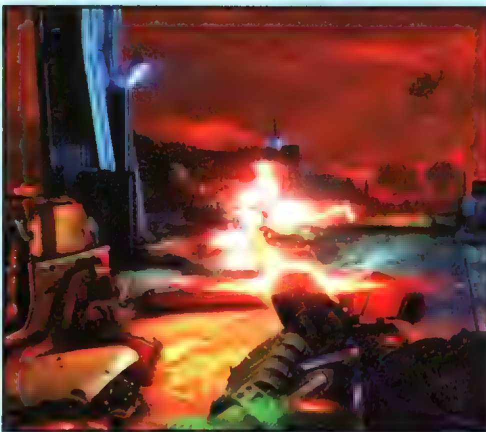
Als liefhebber van rock, gitaarmuziek en metal kocht ik in de jaren tachtig elpees van Queen, Black Sabbath en Iron Maiden. Dat moest ook wel, want op de radio werd dat soort muziek nauwelijks gedraaid. Wat er wel werd gedraaid? Ik bewaar nare herinneringen aan vele gruwelen in de trant van 'Never Gonna Give You Up' van Rick Astley, 'Wake Me Up Before You Go Go' van Wham en 'Listen to Your Heart' van Roxette. Kutmuziek dus. En tja, ik kon van mijn 10 euro zakgeld per week natuurlijk niet steeds weer nieuwe elpees kopen. Want ik had ook geld nodig voor comics, games, het huren van VHS-videobanden en – op een gegeven moment –











FAR CRY 3: BLOOD DRAGON

Deze spin-off van de Far Cry-serie putte volop inspiratie uit de over-the-top-actiefilms van de jaren tachtig, wat resulteerde in een krankzinnig verhaal met een heerlijke vibe.



CALL OF DUTY: BLACK OPS COLD WAR

Na alle robots, supercomputers en neonreclames biedt het vorig jaar verschenen Cold War een realistischere en daarmee grimmigere kijk op de jaren tachtig – tenminste, waar het de campaign betreft, want in de Zombies-mode wordt alles uiteraard weer heerlijk 'fout'.



GTA: VICE CITY

Deze is alweer bijna twintig jaar oud, maar eerlijk is eerlijk: wat het vangen van de typische jaren tachtig-sfeer in een moderne game betreft, kan niets tippen aan hoe Vice City daarin is geslaagd. Tijd voor een remake, dacht ik zo.





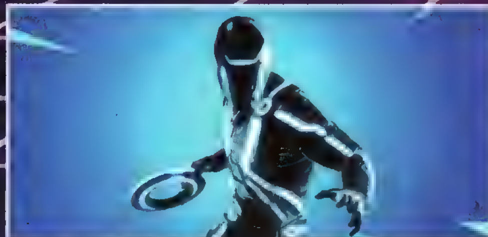
uitgaan. Dus kocht ik cassettebandjes, zodat ik op die onverwachte momenten dat er tóch eens een stevig gitaarnummer op de radio werd gedraaid snel op Play + Record kon drukken om het op te nemen, en aldus gaandeweg mijn eigen mixtapes voor mijn walkman kon samenstellen.
Geloof niet het romantische beeld dat in een film als Guardians of the Galaxy van zo'n mixtape wordt geschetst: het maken van zoiets kwam vooral uit schaarste, en was met inbegrip van dj's die door de intro praatten.

OVERVLOED

Zéker in vergelijking met de jaren tachtig, zijn de jaren waarin we nu leven die van de overvloed. Voor twee of drie tientjes per maand kan eenieder toegang krijgen tot zo'n beetje alle muziek ooit gemaakt en genoeg videodiensten om eindeloos veel avonden met toffe series en films te vullen. Of je klikt gewoon op het gratis YouTube, tikt wat interessante onderwerpen in, en zult het einde van je kijkplezier nooit bereiken.
Wat games betreft is het nog niet zover, al komt het Xbox-systeem in de buurt, en kan iedereen binnen een half uur wel een gratis of zeer goedkope game vinden om een avondje of zes mee te vullen. En dan zijn er nog eeuwig speelbare games als Fortnite, Minecraft, World of Tanks, League of Legends en Roblox die je gratis of voor weinig jarenlang bezighouden, en daarbij vaak ook nog als hangplekken voor jou en je vrienden functioneren. Zou je dat allemaal opgeven om in die 'geweldige jaren tachtig' weer met je lullige stapeltje pixelgames te zitten?

MAGIE EN MYSTERIE

Natuurlijk waren sommige dingen wél cool aan de jaren tachtig, en ook aan het gamen in de jaren tachtig. Juist dóór de schaarste waren de dingen die je wel had, kreeg of ontdekte veel waardevoller. En door een gebrek aan internet wist je ook niet precies wat er allemaal al was en bestond, dus kocht je magazines als, eh, Power Unlimited om de previews te spelen of je te vergapen aan plaatjes van games die bijna te mooi leken om werkelijk te kunnen bestaan. Gesprekken op pleintjes over al dan niet bestaande games en secrets in die games, dingen die je bij vrienden zag maar nooit voor mogelijk had gehouden, het hele fenomeen gaming had nog een air van magie en mysterie. Daarbij hadden de jaren tachtig door de doorbraak en snelle ontwikkelingen van computers een speciale sci-fi-sfeer – zo van, nu wordt misschien wel alles mogelijk – die zich uitte in films als Back To The Future, Weird Science, Robocop, Tron en Terminator, vreemde synthesizer-experimenten in muziek, Space Shuttle-vluchten, flitsende MTV-clips, steeds coolere special effects in films en uiteraard óók enorme sprongen voorwaarts in videogames: van

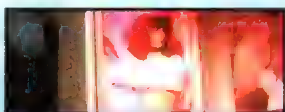


TOP 10 SCI-FI-FILMS UIT DE JAREN TACHTIG

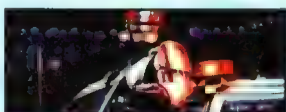
Karate Kid, Beverly Hills Cop, Goonies: een lijstje met de beste films uit de jaren tachtig is snel gevuld. Toch denk ik bij de topfilms uit de jaren tachtig vooral aan sci-fi-films, omdat nieuwe film- en computertechnieken toen voor het eerst écht overtuigende special effects mogelijk maakten. Natuurlijk zijn we tegenwoordig veel meer gewend, maar destijds werd het bioscoop- en videobandpubliek er compleet door weggeblazen. En ook al zijn dezelfde special effects anno 2021 eerder knullig of zelfs lachwekkend, de films zijn nog steeds zeer de moeite waard, en los van nummer 9 en 10 zelfs verplichte kost voor iedereen die popcultuur hoog heeft zitten en daar ook anno 2021 over mee wil kunnen praten.



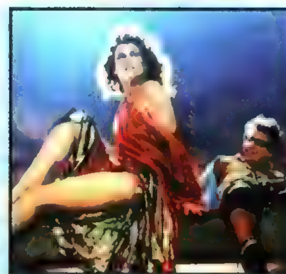
10. TRON (1982)
Ik vond Tron destijds niet zo'n goede film, en dat is hij nog steeds niet, maar als vertegenwoordiger van de jaren-tachtig-sfeer en de bijbehorende cyber-computer-vibe mag Tron in dit rijtje gewoon niet ontbreken.



9. WEIRD SCIENCE (1985)
In een tijdperk waarin de computer alles mogelijk leek te maken, verwezenlijkten twee jongens de ultieme puberfantasie: wat nou als je een bloedmooie vrouw uit de computer kan laten rollen?



8. ROBOCOP (1987)
Deze Amerikaanse actieknaller van 'onze' regisseur Paul Verhoeven is stiekem gewoon een keiharde aanval op het door bedrijven gerunde Amerika van de jaren tachtig. Werkt nog steeds, op elk niveau.



7. GHOSTBUSTERS (1987)
Deze film over een bedrijfje dat zich heeft gespecialiseerd in het jagen op spoken is nog steeds erg grappig, niet in de laatste plaats door de uitstekende acteurs. En je moet 'm gezien hebben om de vele referenties ernaar in hedendaagse games te kunnen vatten.



6. PREDATOR (1987)
In Terminator speelde Arnold Schwarzenegger een onstuitbare moordmachine, in Predator was de spierbundel een commando die het aan de stok kreeg met een op mensen jagende super-aliens. Nog steeds superspannend!





Pac-Man (1980) via Legend of Zelda (1986) tot Sega's verbluffende F1-sim Super Monaco GP (1989).

FORTNITE

Anders dan de sfeer van de jaren zeventig en negentig is de sfeer van de jaren tachtig tegenwoordig nog in vele populaire media voelbaar, denk aan een serie als Stranger Things of games als Hotline: Miami, Yakuza 0, Far Cry 3: Blood Dragon, 13 Sentinels: Aegis Rim en GTA: Vice City. Okeeee, het was even zoeken om op deze titels te komen, maar wat we zéker aan de jaren tachtig hebben overgehouden zijn de 'larger than life'-actiehelden als Sylvester Stallone, Arnold Schwarzenegger en Bruce Willis, die als Rambo, Terminator en John McClane (Die Hard) onlangs naar Call of Duty Warzone kwamen. Wat Rambo en the Terminator betreft, die kwamen samen met Robocop ook al naar Mortal Kombat 11. Maar als er één game is die bewijst dat de jaren tachtig nog onder ons zijn, is het wel Fortnite, waarin jong en oud kan spelen met Xenomorf en Ripley (uit Alien), T-800, Sarah Connor, Tron-personages, Stormtroopers, Ghostbusters, Predator en Snake Eyes (GI Joe).

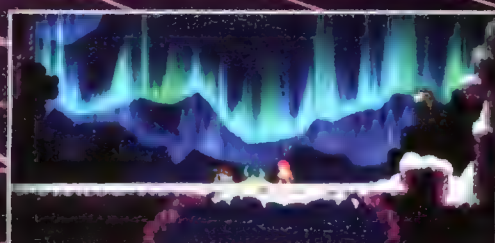
Rambo schijnt trouwens ook al onderweg naar Fortnite te zijn.

PIXELGAMES

Een andere welkome manier waarop de jaren tachtig tegenwoordig nog leven is via de vele pixelgames die met name indie-developers ontwikkelen om ons leven te verrijken met kleinere, eenvoudiger opgezette maar daardoor niet meteen minder leuke games. Mensen die nu denken: pleur toch op met al die achterhaalde pixelshit, hebben meesterwerken als Celeste, Shovel Knight en Undertale dus duidelijk niet gespeeld.

Nu ik dit geschreven heb, realiseer ik me dat die games misschien wel typerend zijn voor wat de jaren tachtig tegenwoordig nog zo aantrekkelijk maakt: ze zijn beperkt. Zoals ik beperkt was in de 80's, en daardoor de schaarse games en elpees die ik wél had als geen ander ken. Zoals een beperkte collectie elpees een luistermoment misschien wel intenser maakt dan de voortdenderende Spotify-speellijst in de achtergrond. Tel daarbij de charme van de inmiddels verouderde sci-fi-tech en over-the-top-actiehelden, en ik kan eigenlijk best wel een eindje meegaan in dat nostalgische eighties-sfeertje... zolang ze Rick Astley er maar buiten houden. ✖







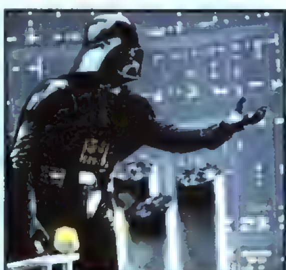
5. E.T. (1982)

Een buitenaards wezen in je schuur vinden en daar vriendjes mee worden. Het had een zoetsappig, voorspelbaar verhaaltje kunnen worden, maar Spielberg maakte er een nog steeds origineel en aangrijpend drama van.



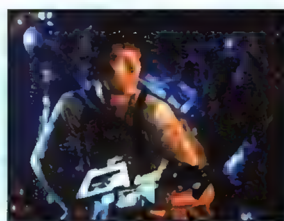
4. TERMINATOR (1984)

In de eerste Terminator werd de T-1000 nog met stotterende stop-motion tot leven gewekt, maar toch is deze film over een nietsontziende moordmachine nog steeds geweldig en écht spannend.



3. STAR WARS: THE EMPIRE STRIKES BACK (1980)

Na het baanbrekende, maar wat traag beginnende Star Wars, hakte The Empire Strikes Back er meteen stevig in met de verbluffende Battle of Hoth. Naar mijn bescheiden mening nog steeds de beste Star Wars-film ooit.



2. ALIENS (1986)

Na de trage horror van Alien leverde Aliens volop spektakel met furieuze gevechten tussen wanhopige menselijke mariniers en de sluwe, supersterke alien-monsters. Nog steeds een beklemmende ervaring met Sigourney Weaver in haar beste rol als de stoere Ellen Ripley, die niet alleen de aliens maar ook alle mannen in haar omgeving overstijgt.



1. BACK TO THE FUTURE (1985)

Van het even complexe als kloppende verhaal tot het vertederend fijne en luchtige acteerwerk en de vele écht spannende scenes: dit is gewoon een perfecte film die je dan ook als ander mens achterlaat.



MARVIN REVANCHEERT ZICH MET...

RESIDENT EVIL 4

Als je jezelf een horrorliefhebber noemt, dan kun je er niet lang mee wegkomen dat je een klassieker als Resident Evil 4 nog niet hebt gespeeld. Marvin maakt zijn grove fout goed in deze Revanche, en als je érg goed luistert kun je hem in de verte zichzelf voor z'n kop horen slaan.



Terwijl ik naar de aftiteling van Resident Evil 4 kijk en het gevoel probeer te onderdrukken om een sigaret op te steken (ik rook niet eens, nooit gedaan ook), spookt er maar één vraag door mijn hoofd: hoe?! Oké, ook een tweede: waarom?! Hoe de fuck kan het dat ik dit meesterwerk nooit heb opgepakt? Waarom ben ik altijd met een boog om deze klassieker heengelopen? En toen herinnerde ik me dat mijn eerste ervaring met deze franchise Resident Evil 5 was. Een game waar ik twaalf jaar geleden onmogelijk in kon komen, mede door de akelig trage manier waarop de personages voortbewegen en de even zo trage manier waarop vijanden op je af strompelen. Die game heb ik nooit écht een kans gegeven, en misschien had ik dat wel moeten doen. Want dat trage zit ook in Resi 4, en is op een werkelijk briljante manier in het gamedesign verweven.

RECHT IN M'N SLECHT BELICHTE STEEGJE

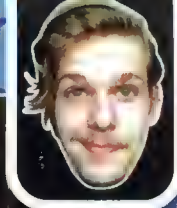
Resident Evil 4 wordt nog altijd gezien als een van de beste horrorgames ooit, een van de beste GameCube-games ooit, een van de beste PC-games ooit, een van de beste Wii-games ooit, en ga zo alle platformen maar even bij af. En als je eindredacteur bent van een magazine waarin een hyper-enthousiaste Spanjaard dat sentiment meerdere keren per jaar deelt, dan kun je niet anders dan aangestoken worden door dat enthousiasme.

Maar echt, dankzij Samuel heb ik leren inzien dat het negeren van de Resident Evil-franchise gigantisch dom was. Hoe meer ik over de franchise las in zijn exPUsé's, features en (p)reviews, hoe meer ik realiseerde dat het recht in mijn straatje past. Beter gezegd, recht in mijn slecht belichte steegje, want alle (horror-)elementen waar ik érg goed op ga, zijn aanwezig. Meer body-horror dan in een kliniek voor plastische chirurgie, corrupte bedrijven en organisaties die de wereld willen 'verbeteren' door iedereen te muteren en aan hun wil te onderwerpen (check Sams exPUsé op pagina 36 maar!), een enorm onheilspellende sfeer zónder overmatig gebruik van jump scares, fantastische bad guys die elk een flinke indruk achterlaten, een opeenstapeling van "damn, they went there!"-momenten die je over twintig jaar nog in je nachtmerries achterna zitten en een overkoepelend verhaal dat volslagen idioot is, op

FAVORIETE RESIDENT EVIL 4-MOMENTJES

- "No thanks, bro" en alle andere tenenkrommende, doch fantastisch one-liners van Leon.
- Het gevecht tegen Village Chief Mendez en zijn groteske transformatie.
- Het over-the-top actiemoment waarbij Leon zo behendig door laserstralen springt dat Sheev Palpatine nog jaloers zou worden.
- De "jezus hoe moet ik dit nou weer overleven"-momenten en de voldoening die volgt (ook na elke bossfight).
- Per ongeluk de Merchant door z'n kop knallen.
- Motherfucking Krauser. En hoe kut ik de meeste QTE's in de game ook vond, in de interactieve cutscene met Krauser werd het fantastisch geïmplementeerd.





de best mogelijke manier. Tijd dus om het beste deel uit de serie aan te slingeren...

(B-)FILMVIBES

Resident Evil... FOOUUURRRRR. Zo word je begroet als je de game opstart, en de toon is daarmee direct gezet. Alsof ik in een dvd-menu van m'n favoriete b-films ben gedoken, voelde dit een beetje als een warm bad, want ik hóú van b-films. In de uren die zouden volgen werd ik meermaals herinnerd aan die films, en ook nog een breed scala aan ander digitaal entertainment. Laat ik die hier maar even opnoemen, want het voelde bij Resident Evil 4 soms alsof ik een highlight-reel van m'n favoriete media zat te spelen. Dat wil echter niet zeggen dat de game een serie van saaie verwijzingen naar andere media is, want Resi 4 pakt al die ingrediënten en maakt er een heerlijke, eigen mix van. Compleet ondergedompeld in eigen 'mythologie', waanzinnige world-building en grandioze gameplay (waarover later meer).

Oké, gaan we. De letterlijk onderhuidse horror van Alien. De 'oh shit oh fuck hij komt achter me aan'-momenten uit The Texas Chainsaw Massacre (Leatherface is hier alleen vervangen door Papieren-zak-face). Een hoofdrolspeler die een sekssymbool had kunnen zijn maar om een of andere reden een fobie heeft voor

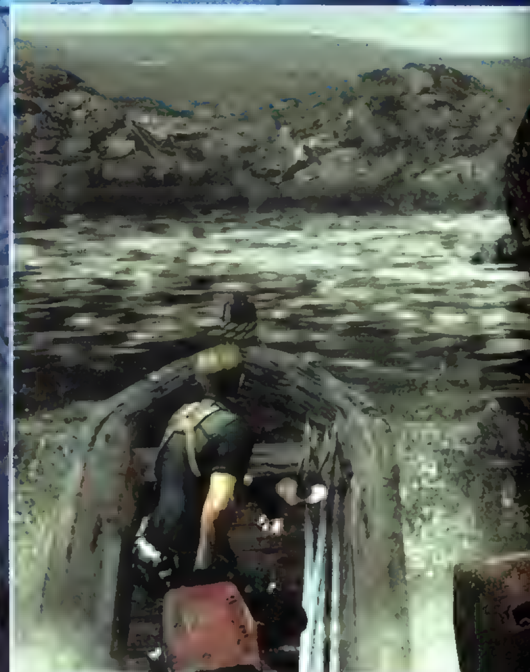




MINST FAVORIETE RESIDENT EVIL 4-MOMENTJES

- Achter het ware kwaad van Resi 4 komen: dit is een game over een gehersenspoelde sekte die slangen in doosjes en vazen stopt en daar een blonde Amerikaan telkens weer mee te pakken krijgt. Of is dat alleen bij mij zo?
- M'n Wii-controller heen en weer slingeren in Quick Time Events en acute armpijn krijgen, alsof ik weer een twaalfjarige Marvin ben die net ontdekt wat masturberen is.
- Gigantische, en veel te beweeglijke vliegende insecten proberen te raken met m'n pistooltje, om vervolgens al mijn bij elkaar gesprokkelde ammunitie in een muur te zien verdwijnen.
- LEON!!!!! HELP!!!!!





alles met tieten (Leon deed me vaak denken aan helden als Ash uit The Evil Dead, maar Ash neukt sowieso meer). Gehersenspoelde mensen die insectachtige lichaamsdelen uit hun eigen lijf laten schieten alsof hun ouders een flinke bats-sessie met Jeff Goldblum uit The Fly achter de rug hebben. Een naar kind-dat-eigenlijk-geen-kind-meer-is dat me meer de stuipen op het lijf jaagde dan de tweeling uit The Shining. Een patriottistische macho (bad) guy die sterker lijkt te worden als hij z'n shirt uittrekt en open sollicitatie doet naar de rol van Terminator (of Rambo). Een chick die gered moet worden maar zelden irritant in de weg loopt, a la Elizabeth uit Bio-Shock Infinite...

Ja, ook de ene na de andere game-herinnering kwam bovendrijven. Hoe m'n hart in mijn keel klopte bij het spelen van Dead Space. Hoe doodsbang ik was voor mogelijke jump scares in The Suffering en hoe ik maar niet weg kon kijken bij al die uit elkaar splijtende lichamen. Het verkennen van een compleet vervallen spelwereld die om elke hoek wel weer een nieuwe, nare verrassing in petto heeft (zoals in de eerste BioShock)... En dat is alleen nog maar wat me bij het schrijven van deze tekst direct te binnen schiet. En dan de realisatie dat veel van die games niet zouden bestaan zonder deze Gamecube-game. Man, ik hou van Resident Evil 4, nu al.

ARCHAÏSCH OF BRILJANT?

Toen ik Samuel om advies vroeg, zei hij het volgende: "Geef het tijd: de game voelt tegenwoordig ontzettend verouderd, mede omdat je niet kunt bewegen terwijl je schiet." En dat was precies het punt waar ik me zorgen om maakte, het ding dat mij Resident Evil 5-flashbacks gaf. De eerste minuten in de game kon ik dat gevoel dan ook niet van me afschudden. Zo. Fucking. Langzaam. Maar hoe meer ik speelde – hoe meer die punten uit de waslijst van zonet me bij mijn keel grepen – hoe meer ik realiseerde dat de gameplay helemaal niet zo verouderd is. Waarom? Omdat álles in Resident Evil 4 gebouwd is rondom die langzame beweging.

Vijanden strompelen op je af, maar dat geeft je juist de tijd om alles wat je ziet in je op te nemen. Hoeveel vijanden staan er om me heen? Wie moet ik even in zijn knieschijf raken om mij wat bewegingsvrijheid te geven? Moet ik stil staan en stand proberen te houden, of juist meer rondrennen in de hoop dat ik wat ammunitie vind of op een goede plek stuit waar ik ze allemaal neer kan maaien? Toegegeven, het voelde soms alsof ik een beetje valsspeelde omdat je met de Wii-controller (waar ik mee speelde) érg accuraat en snel kunt richten, maar dat doet niets af aan dit uitstekend staaltje gamedesign.

Leon loopt alsof 'ie een zak aardappelen in zijn onderbroek verstopt heeft, maar ook dat draagt bij aan een heerlijk gevoel van spanning in de gevechten. Het is namelijk erg lastig om dekking te zoeken, bijvoorbeeld. En als je overrompeld wordt door een zee aan vijanden, dan ben je fucked, en had je maar beter moeten nadenken over hoe je het gevecht aanpakt. Niets in de game voelt daardoor oneerlijk (behalve een handjevol QTE's die compleet uit het niets komen), en elke keer dat je sterft heb je weer een les geleerd. Verlies je je cool, en begin je als een halve gare om je heen te schieten in de hoop dat je wat hoofden te pakken krijgt? Of sprint je door de game zonder elk hoekje en gaatje te verkennen? Dan is de kans groot dat je in een volgend gevecht niet genoeg ammunitie meer hebt en een gruwelijke dood tegemoet gaat. En als je denkt dat je eindelijk veel ammunitie bij elkaar hebt gesprokkeld, eindelijk effe adem kunt halen, dan gooit de game een dikke curveball naar je met een paar vijanden waar je al dat lood weer in móét pompen. En dat brengt me op het volgende punt...

BALANS

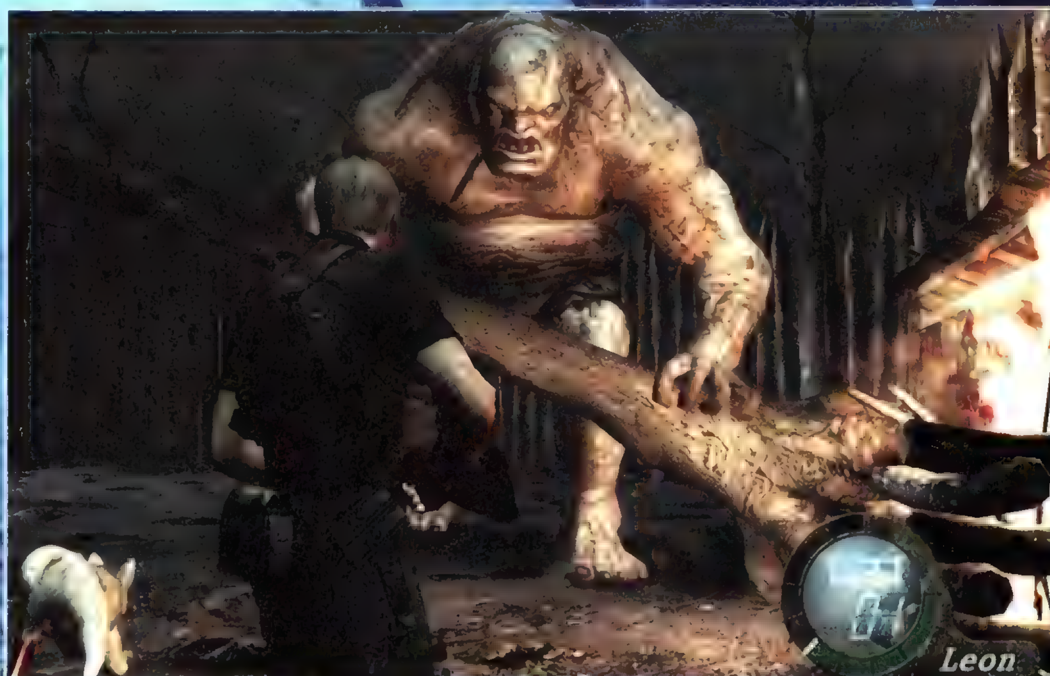
Ik weet niet helemaal hoe Resi 4 het doet, maar de balans in de game is perfect. Je hebt nooit te veel resources, waardoor je continu wordt aangespoord om

PUROBLEEMOPLOSSER

Het had niet veel gescheeld of we misten een cruciaal onderdeel van deze rubriek: de originele score! Omdat de redactie middenin een verhuizing zat (om nog maar te zwijgen over alle E3-heisa), kon ik niet even het archief induiken om Jurjens RE4-review uit 2005 te zoeken. Gelukkig herinnerde ik dat er een zekere fanatieke PU-verzamelaar is, die je mogelijk wel van PU.nl of een eerdere magazine-editie kent (die uhh... orgie-foto van vorig jaar, ja): Robert August de Meijer. En ja hoor, binnen veertig minuten na mijn eerste mail ontving ik foto's van de tekst én de uitgetypte conclusie. En de mededeling dat Robert Resident Evil 4 zelf maar een langdradige b-film vond. Daar ben ik het met hem eens, maar ik vind dat juist een gigantisch pluspunt. Hoe dan ook: thanks, Robert!







elk doosje kapot te maken in de hoop dat er iets in zit. De game gooit regelmatig precíés genoeg vijanden op je bord om je inventory te plunderen, en als je fouten maakt zal je als een wanhopige schooier op zoek gaan naar meer kogels of healing-items. Wat vijanden betreft is de balans, beter gezegd de variatie, ook fantastisch. Hoe verder je in de game komt, hoe geschifter ze worden, en elk heeft weer zo z'n eigen mechanics en zwaktepunten die je kunt uitbuiten (om nog maar te zwijgen over de fantastische designs). Aan het einde worden ze lekker met elkaar gemixt, en de flow van de game is daardoor goddelijk. Maar dat heeft ook te maken met de A.I.

Ja, ik zit hier te verkondigen dat de A.I. uit een zestien jaar oude game briljant is, en dat had ik echt nóóit aan zien komen. De moeilijkheidsgraad en het gedrag van vijanden passen zich namelijk aan op jouw gameplay, en dat zal je niet doorhebben als je 'm gewoon een keertje uitspeelt (ik heb het ook even op moeten zoeken). Als je eindelijk wat beter bent geworden in het afknallen van vijanden, dan worden ook zij slimmer en zal je meer wapens uit je broek moeten trekken om met ze te kunnen dealen. Daardoor verliest Resi 4 nooit de sweetspot uit het oog die het zo'n klassieker maakt: de game blijft continu uitdagend, geeft je van begin tot eind het gevoel dat je progressie boekt en houdt je – daar komt het cliché – voortdurend op het puntje van je stoel. Precies zoals een (survival-) horrorgame betaamt.

LEGENDARISCH

Ik kan mezelf niet hard genoeg voor m'n kop slaan, want Resi 4 is echt zo goed als iedereen blijft zeggen, en ik had hem véél eerder een kans moeten geven. Terwijl ik deze tekst afrond ben ik op de achtergrond de PC-versie al aan het downloaden, waar ik met een fan-made HD-mod weer keihard van ga genieten. En wie weet, misschien wordt dit wel een van m'n favoriete games allertijden. Ik heb het namelijk nog niet eens gehad over hoe de manier waarop alles in beeld wordt gebracht de verouderde graphics meer dan goed maakt (dat gevecht tegen Chief Mendez blijf ik voor me zien). Of over hoe goed de spelwereld in elkaar steekt. Of hoe fucking dankbaar ik ben dat Ashley (degene die je moet zien te redden) een van de minst irritante 'escort'-personages ooit is. Of over de secrets in deze game, die ik nog láng niet allemaal heb ontdekt. Of over het feit dat je wapens kunt vrijspelen waarmee je de perfecte power-fantasie kunt uitoefenen. Of over dat héérlijke verhaal, waarvan ik de one-liners en imposante bad guys maar niet uit mijn hoofd kan krijgen. Alles aan Resident Evil 4 klopt. ALLES. En hoewel dit een journalistieke doodzonde is, kan ik er niet omheen: deze game is echt legendarisch, en ik ben dólblij dat ik er eindelijk in ben gedoken. ✖

Game: Resident Evil 4
Release: 11 januari 2005
Reden van niet spelen: Ik was 10 toen 'ie uitkwam en had mijn liefde voor horror gek genoeg nog niet ontwikkeld (dat zou later alsnog abrupt veranderen door een game genaamd The Suffering). Eerste aanraking met de franchise was Resident Evil 5, en die lag me destijds niet.
Verouderd: Valt reuze mee. De graphics en animaties zijn hier en daar clunky als fuck, de Quick Time Events zijn enorm gedateerd, en Leons b-film-achtige macho-opmerkingen zijn niet helemaal 'PC'. Alle andere onderdelen staan als een huis.
Aanrader: Als je ook maar iéts met (survival-) horror hebt, dan is Resident Evil 4 verplicht huiswerk. Beter dan menig horrorgame anno 2021.







2005 SCORE **98** GOLD AWARD



Ik heb de laatste maanden veel fantastische games gespeeld. De beste waren Halo 2, The Minish Cap, San Andreas en Jungle Beat. Als je verwacht dat ik Resident Evil 4 nu aan dit lijstje topspellen ga toevoegen, heb je het mis. Ik wil deze vierde Resident Evil namelijk helemaal niet aan dit lijstje toevoegen. Deze game heeft me zo heftig aangegrepen, zo intens vermaakt, zo hartelijk geschokt, dat ik deze game zonder met mijn ogen te knippen een meter boven die andere titels durf te plaatsen. Dit is de trip van mijn leven geworden!

2021 SCORE **95** GOLD AWARD



Resident Evil 4 heeft al jarenlang impact op mijn leven, al is het alleen door de gigantische invloed ervan op mijn favoriete media. Maar dat de gameplay, de pacing, de wereld, het heerlijke over-the-top verhaal en de manier waarop de game zichzelf niet serieus neemt, na al die jaren nog zo'n waanzinnige en unieke ervaring kunnen vormen, dat had ik niet eens durven dromen. Kan ik dit nog mijn GOTY van 2021 noemen?

VAN ZWART SCHAAP NAAR EEN HILARISCH KOEKOEKSJONG

HOE WALUIGI NINTENDO'S EEUWIGE LOSER WERD

Waluigi is een van de meest geliefde antihelden uit de Nintendo-stal. Een knappe prestatie, aangezien hij nog NOOIT een eigen game heeft gehad! Hoe is deze Mario Party-/Tennis-/Kart-vuller dat precies gelukt? Peter vertelt je hoe en wat... of uh... WAH!

Waluigi, wat kan ik zeggen? Hij heeft me geleerd dat het oké is om raar te zijn. Hij, en Jezus Christus. Ik bedoel, water in wijn veranderen op een feestje, wat een heerlijke gek! Maar er is al genoeg over hem geschreven, dus laten we het hebben over Waluigi. Hoe komt dit waardeloos ontworpen personage toch aan zijn geliefde antiheldenstatus?

WAHLUIGI TIME

Waluigi werd ontworpen voor Mario Tennis, dat in 2000 op de N64 uitkwam. Ontwikkelaar Camelot had de grootste moeite om het roster divers te houden met de bekende stal Super Mario-personages. Bovendien wilden ze ook hun nieuwe dubbelspel-modus promoten, waarin twee duo's tegen elkaar konden tennissen. Wario werkte alleen uitsluitend... alleen, wat een groot probleem was. En dus besloot de Tennis-studio om een kwaadaardige Luigi te bedenken, genaamd Waluigi. Met goedkeuring van Shigeru Miyamoto, al heeft hij nog nooit gezegd fan te zijn van het personage...

WAHLGELIJK DESIGN

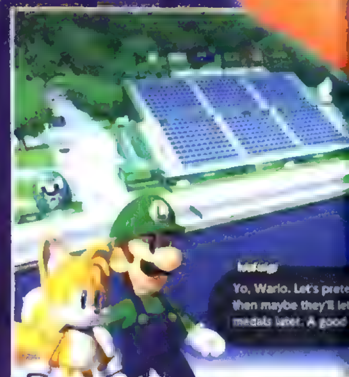
En zo verscheen Waluigi in Mario Tennis voor het eerst in al zijn paarse glorie. De reacties waren tot niemands verbazing een mix van verwarring, irritatie en haat. Waar alle andere Mario Tennis-personages schitterden in de vetste platformavonturen ooit gemaakt, voelde Waluigi als de rare vriend van een vriend, die iemand naar een feest mee had genomen zonder het eerst in de appgroep te gooien. Wie was deze paarse griezel nou precies? Mario Tennis had geen Story Mode, dus je kon alleen maar raden naar zijn persoonlijkheid en motivatie. Gamers vonden zijn design bovendien onorigineel: gewoon weer een loodgieter, aangevuld met alle clichés van stokoude zwartwit-filmschurken (lang en mager, slungelig, puntneus en een lange spitse snor). Zelfs zijn naam kwam gemakzuchtig over, gewoon WA- voor Luigi zetten. WAH!

WAHT WALUIGI BETEKENT

Natuurlijk hoef ik jullie als cultureel ontwikkelde lezers niet uit te leggen dat Waluigi een slimme Japanse woordgrap is, omdat 'Warui' in het Japans 'slecht' betekent. Dus als je zijn naam belachelijk maakt, maak je eigenlijk de edele moerstaal van Nintendo-medewerkers belachelijk en verdien je het om met stenen beko-

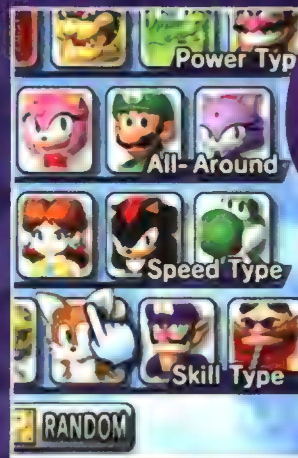


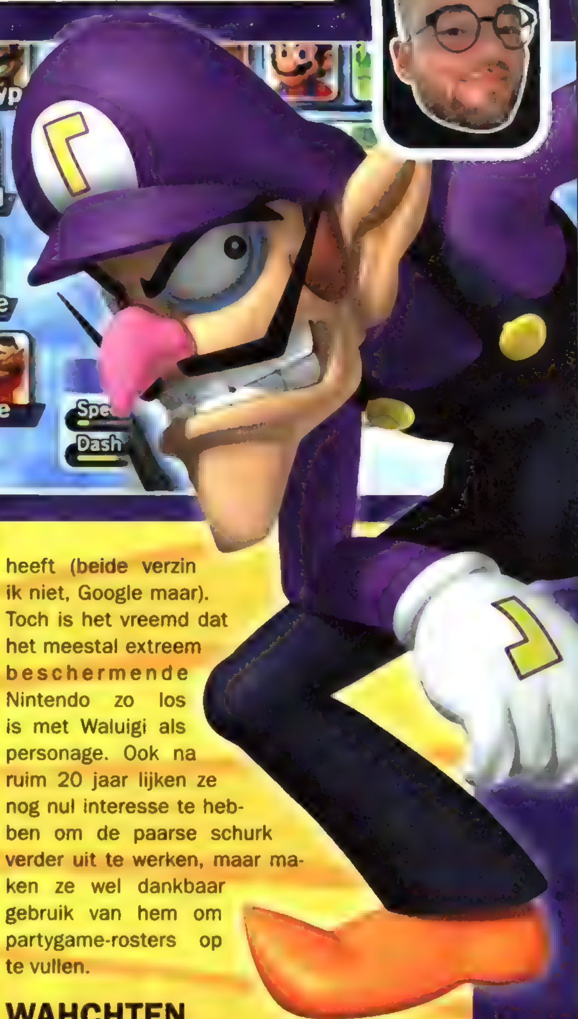












geld te worden. Hard en meedogenloos! En over meedogenloos gesproken...

WAHPENFEITEN

Ondanks de initiële haat op Waluigi bleef Nintendo aanhouden en hem in bijvoorbeeld Mario Party 3 en 4 stoppen. Het GameCube-tijdperk was sowieso goud voor de paarse schurk met veel meer rolletjes in vrijwel alle partygames. Alleen Smash Bros. weigert nog van hem een fighter te maken, maar sinds Brawl voor de Wii is Waluigi wél een Assist Trophy.

En toen gebeurde er iets vreemds: NIETS! En met 'niets' bedoel ik: Nintendo nam nul initiatief om een volwaardige Waluigi-game te ontwikkelen. Zelfs Wario's oorspronkelijke bedenkers bij Intelligent Systems, stopten de kwaadaardige beste vriend niet in zijn nieuwste avonturen. Er zitten wel 20-30 andere bizarre personages in WarioWare, maar géén Waluigi!

WAHLUIGI HATES THIS

In de tussentijd begonnen memes op het internet groot te worden en viel het steeds meer gamers op dat Waluigi – mede door Nintendo's gebrekkige sturing van het personage – een ronduit bizar personage was geworden met al zijn gastoptredens. Zo kon hij moeiteloos meedoen aan allerlei sporten, wat hem atletisch maakt als de Mario-broers. Ook is hij bevriend met Wario maar níét zijn broer; hij is gewoon een weirdo die Luigi wil verslaan. En als klap op de vuurpijl heeft hij zieke dansmoves omdat hij de magische muzieknoten heeft gestolen in Dancing Stage: Mario Mix; nog steeds Waluigi's magnum opus, omdat hij in deze GameCube-dansgame de hoofdschurk is.

WAHT THE FUCK?

Maar het meest hilarische dat Waluigi zijn memestatus heeft gegeven, is



dat deze eeuwige loser ook het meest seksueel actief lijkt te zijn.

Ja, je leest het goed: Waluigi weet wat neuken is! In Super Mario Strikers doet Waluigi als overwinningsanimatie een soort 'crotch chop' die er wel heel erg uitziet als een seksbeweging. Maar hij staat ook bekend om zijn suggestieve poses en soms heeft hij een rode roos bij zich, als een foute Don Juan.

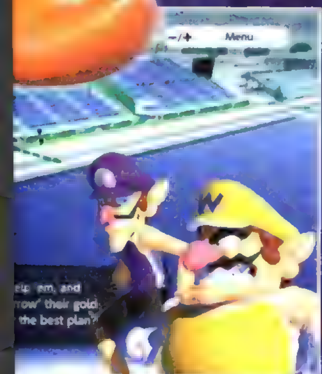
Eerlijk is eerlijk: Super Mario-fans flippen al wanneer Mario zijn tepels laat zien in een outfit uit Odyssey of als Luigi een zichtbare bobbel in zijn tennisbroekje heeft (beide verzin ik niet, Google maar). Toch is het vreemd dat het meestal extreem beschermende Nintendo zo los is met Waluigi als personage. Ook na ruim 20 jaar lijken ze nog nul interesse te hebben om de paarse schurk verder uit te werken, maar maken ze wel dankbaar gebruik van hem om partygame-rosters op te vullen.

WAHCHTEN OP DE GROTE WALUIGI-GAME

Nintendo heeft Waluigi in ieder geval getransformeerd van het zwarte schaap van de Super Mario-familie, naar een soort koekoeksjong voor iedere partygame. Een verzamelbak waar Nintendo en third-party-studio's al hun bizarre ideeën in kunnen stoppen. De jaloerse, meelijwekkende persoonlijkheid van het personage vult dat ook mooi aan: Waluigi is een rare loser die alles op alles zet om maar te winnen. Maakt niet uit hoe vals of dom het plannetje is.

Ik ben inmiddels een groot Waluigi-fan geworden en speel regelmatig met hem in Mario Kart, Tennis en andere titels. Hij inspireert me om door te zetten, maakt niet uit hoeveel tegenslagen ik krijg te verduren. En ook zijn negatieve eigenschappen herken ik soms in mezelf, dus inspireert hij me ook om een beter mens te worden. En eerlijk gezegd, hebben we niet allemaal een innerlijke Waluigi waarmee we soms worstelen?

Wauw... wat een waardeloos, cliché einde van dit artikel! En dat is PRECIES wat Waluigi verdient. ✖







RATCHET & CLANK: RIFT APART

EEN VAN DE LEUKSTE GAMES OOIT GEMAAKT!

GOLD AWARD

Na acht jaar wachten zijn Ratchet & Clank terug in een nieuw avontuur dat alleen mogelijk is op de PlayStation 5. Was de game het wachten waard, en moet je hier misschien wel een PS5 voor aanschaffen? Florian heeft het prijzige antwoord.





GRAPHICS

Ratchet & Clank: Rift Apart heeft de mooiste graphics in een game ooit, in ieder geval als we het hebben over games met zo'n cartoony geanimeerde stijl. Heb je net als ik jarenlang gedroomd over hoe het zou zijn om een animatiefilm op Pixar-niveau zelf te besturen? Nou, je kunt ophouden met er over te fantaseren, want Rift Apart is die interactieve animatiefilm!

Werkelijk ALLES ziet er belachelijk goed uit in deze game. De characters zijn prachtig gedetailleerd en hebben meesterlijke gezichtsuitdrukkingen, de vacht van Ratchet en Rivet is bijna voelbaar zacht en de ray-tracing-effecten spatten van het metalen lichaam van Clank.

De verschillende werelden die je bezoekt hebben allemaal een eigen uitgesproken stijl en kleurenpallet, en zijn veel grootser opgezet dan in vorige Ratchet & Clank-games. De werelden zijn levendig, met allerlei NPC's die hun eigen ding doen, en het is een waar genot om ze compleet te ontdekken. De manier waarop alles in beeld wordt gebracht en is gepresenteerd is zo gruwelijk mooi, dat Rift Apart eigenhandig de scheidslijn tussen film en game doet vervagen.

Insomniac Games zet hier een grafische standaard neer waar andere game-ontwikkelaars bang van zullen worden. Ik heb me serieus meerdere keren hardop afgevraagd hoe dit een game kan zijn. Nee maar echt, hoe dan?

REVIEWS

RIFTS

In Rift Apart heeft bad guy Dr. Nefarious een krachtig wapen van het dynamische duo gestolen, waardoor er rifts (portals) ontstaan in het universum. Door de rifts worden werelden en dimensies aan elkaar gekoppeld, met wisselende effecten. Er zijn drie soorten rifts te vinden in de game.

Zo zijn er kleine rifts, die vooral tijdens battles om je heen te vinden zijn. Deze rifts moet je zien als shortcuts. Door het gebruik van deze rifts kan je bijvoorbeeld vijanden flanken of snel wegvluchten voor gevaar. Leuk detail is dat je niet Ratchet of Rivet naar deze rifts trekt, maar dat je de hele wéreld naar de personages toetrekt. Ziet er vet uit!

Het tweede soort rift is een stuk spectaculairder, want je stapt daarbij echt een andere dimensie in. Sterker nog, je kunt de andere dimensie achter de rift al zien, voordat je er in stapt! Ik weet niet hoe dit technisch werkt; het is een soort magie, maar er zijn in ieder geval geen laadtijden. De andere dimensie achter de rift is dus al ingeladen, het is bizar.

"Rift Apart is zo ontzettend leuk, er mag geen eind aan komen."

Tot slot heb je nog de grote rifts, die je daadwerkelijk in compleet nieuwe situaties en werelden gooien, zoals we ook in de trailers hebben gezien. Dit zijn de meest mind-blowing en spectaculaire rifts in de game, waarbij je telkens niet weet waar je uitkomt. Het zijn achtbaanritten zoals je ze nog nooit hebt ervaren en het gaat zo ver dat je bijvoorbeeld zelfs een eindbaas moet zien te verslaan, terwijl je hier en daar door dit soort rifts wordt gegooid en de battle verder speelt in compleet verschillende werelden. Dit soort momenten zijn niets minder dan gaming-entertainment van een plank waar ik niet eens bij kom als ik op een ladder ga staan.

Maar wacht, er is meer! Naast deze rifts zijn er ook speciale shards (een soort diamanten) te vinden, waardoor je van dimensie kunt veranderen in de huidige wereld. Ook dit gebeurt direct, zonder laadtijden. Je geeft simpelweg een mep tegen de shard en in een flits zal de hele wereld om je heen veranderen. Het is haast onbeschrijfelijk cool. De eerste shard die ik tegenkwam heb ik dan ook gelijk twintig keer achter elkaar lopen slaan, puur voor het meesterlijke effect. Zucht... dit is next-gen! »





WAPENS



De wapens spelen altijd een grote rol in de Ratchet & Clank-games, zo ook in Rift Apart. Er zitten een aantal bekende wapens uit vorige games in en een aantal gloednieuwe, die je allemaal weer kunt upgraden. Dit gaat voor een deel automatisch, door de wapens simpelweg te gebruiken, en voor een deel doormiddel van de bekende Raritanium-collectibles die je in de werelden kunt vinden.
Tip: upgrade vooral ook ál je wapens, want ze hebben allemaal een eigen functie en de vele soorten vijanden hebben allemaal zo hun eigen zwaktepunten die je kunt uitbuiten met je arsenaal. Rift Apart is wat dat betreft nog meer een 'gamersgame' geworden, waarbij je haast verplicht wordt om vaak van wapen en tactiek te wisselen. Bovendien worden de wapens aanzienlijk beter als je ze upgradet, dus een wapen dat op het begin geen indruk op je maakt kan uitgroeien tot een van je favoriete. Yup, ik spreek uit ervaring.

Daarnaast zijn al deze wapens de perfecte showcase voor de DualSense-controller. Ieder wapen voelt daadwerkelijk anders aan in je handen en een aantal wapens heeft zelfs twee modi, afhankelijk van of je de R2-knop gedeeltelijk of helemaal indrukt.

Je moet zeker zelf alle wapens lekker gaan ontdekken, maar hieronder een paar voorbeelden van vette guns:

Burst Pistol: Je standaard wapen, maar is te upgraden van een klappertjespistool tot een brute mitrailleur.
Mr. Fungi: Een bijzonder chagrijnige paddenstoel die met je meevecht.
Topiary Sprinkler: Een sproeisysteem dat water spuit naar vijanden, die daardoor in planten veranderen. Tip: dit werkt ook op eindbazen!
Apocalypse Glove: Een bom waar boze mini-robotjes uitkomen, die ook weer ontploffen als ze naar vijanden toelopen.
Cold Snap: Verander je vijanden in ijsblokjes, waardoor ze gemakkelijk te raken zijn. Tip: gebruik dit wapen in combinatie met de Apocalypse Glove!
RYNO 8: Ja, ik zal je verklappen dat er uiteraard weer een RYNO in deze Ratchet & Clank-game zit, maar wat dit traditioneel meest belachelijke wapen uit de game doet..? Hint: Rift Apart!

weetje • weetje
Wapen-upgrades gaan tot level 5, maar in New Game+ kan je de wapens allemaal nog verder upgraden, tot level 10!



VERSCHILLENDE MODI

Voor de review heb ik de game noodgedwongen in Fidelity Mode moeten spelen, oftewel 4K/30fps met ray-tracing. En ja, terug naar 30fps is even slikken. Op launch is er echter een day one-patch beschikbaar, die nog twee andere modi mogelijk maakt, namelijk Performance en Performance RT.
In de Performance Mode gaat de framerate omhoog naar 60fps en de resolutie iets naar beneden, ik gok naar 1800p. Ray-tracing staat dan uit.
In de Performance RT Mode gaat de framerate omhoog naar 60fps en de resolutie naar beneden, ik gok naar 1440p, maar daarbij kan je nog steeds genieten van de prachtige ray-tracing-effecten in de game. En aangezien het verschil door goede upscaling tussen 1440p en 1800p niet zo groot is, kan ik je volmondig de Performance RT Mode aanraden.



GAMEPLAY

Weet je, al deze punten zijn fantastisch, maar als ik tot de kern moet komen over waarom ik totaal tot over m'n oren verliefd ben geworden op Rift Apart, is het de tot in de puntjes verzorgde gameplay. Insomniac Games heeft natuurlijk al heel wat jaartjes kunnen oefenen, en heeft wat mij betreft nu perfectie bereikt. Rift Apart is zó ontzettend leuk om te spelen, dat valt haast met geen toetsenbord te beschrijven.
Het is in de eerste plaats de combinatie van het ontdekken van de prachtige werelden met de bekende characters, de over de top shootouts, belachelijk mooie graphics, spot-on humor en ga zo maar door; maar het is veel meer dan dat, iets wat je niet kunt zien of uitleggen. Het is de manier waarop deze game speelt. Je moet het vóélen. Er is haast geen enkele andere game die zo lekker speelt als Rift Apart, zeker in 60fps. De hardcore gamer in mij werd er zo intens gelukkig van... I. Love. This. Game.

"De eerste shard die ik tegenkwam heb ik dan ook gelijk twintig keer achter elkaar lopen slaan, puur voor het meesterlijke effect. Zucht... dit is next-gen!"

PERFECTIE = 100?

Rift Apart is wat betreft grafische stijl, personages en verhaal zo'n beetje de definitie van charmant. Deze game wekt bepaalde gevoelens bij me op, waardoor ik serieus even heb getwijfeld om een 100 uit te delen, maar ik doe dit uiteindelijk niet omdat ik in de eerste plaats vind dat een Ratchet & Clank-game niet dezelfde impact heeft als een game als The Last of Us of GTA. En in de tweede plaats omdat ik een beetje worstel met de lengte ervan.
Ik heb Rift Apart op mijn dooie gemak gespeeld, haast overdreven langzaam. Ik wilde alles zien en alles unlocken en had de Platinum Trophy na een kleine 20 uur zo goed als binnen. Dat is niet heel kort voor een game zoals deze, maar toch is het té kort. Als je schijt hebt aan alle pracht en praal om je heen, race je er echt in een paar uur doorheen. Omdat het zo lekker speelt, moest ik mezelf letterlijk dwingen om rustig aan te doen. En tja, die rifts zijn mega vet, maar daar hadden er meer van in moeten zitten!
De fans hebben acht jaar moeten wachten op een nieuw Ratchet & Clank-avontuur (de remake uit 2016 niet meegerekend) en mijn honger is nu niet gestild. Sterker nog, dit smaakt naar het allerlekkerste uitgebreide voorgerecht dat ik ooit voorgeschoteld heb gekregen. Dat toetje mag je houden, maar ik wil het hoofdgerecht! Eigenlijk is het ook een compliment aan de game. Rift Apart is zo ontzettend leuk, er mag geen eind aan komen. Ik snap dat het met deze kwaliteit onmogelijk is om een game te maken die wat lengte betreft zelfs de gemiddelde JRPG laat blozen, maar een gamer mag dromen, toch? Vanaf nu ga ik daar maar over fantaseren.

SCORE 95

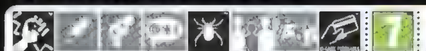
Ratchet & Clank: Rift Apart is niet de beste, meest impactvolle of emotioneel geladen game, maar wel een van de mooiste en vooral leukste games ooit gemaakt! Iedere PS5-bezitter moet dit spelen. Je hebt niks te willen, het is verplicht.

FLORIAN



Doe lekker rustig aan, dan doe je er zeker een uurtje of vijftien over. Daarna kan je de game nog een keer spelen in New Game+ en al je wapens verder upgraden.

15 UREN



BASICS

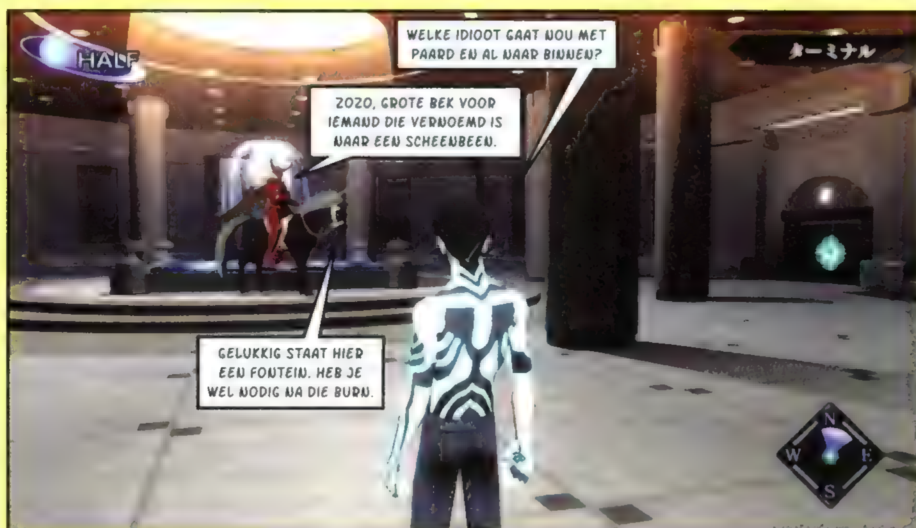
PLATFORMER/SHOOTER
INSOMNIAC GAMES/SONY
1 SPELER
OUT NOW

SHIN MEGAMI TENSEI III NOCTURNE HD REMASTER

DE DUIVEL IS VOORAL EEN GIERI



Onze Japanofiel Samuel probeert ons al jaren aan de Shin Megami Tensei-games te krijgen, dus hij schreeuwde het uit van geluk toen hij hoorde dat het klassieke derde deel een moderne remaster zou krijgen. Toch hoorde we hem om een of andere reden "speel maar gewoon Persona" mompelen toen we vroegen hoe het met de review ging...



Shin Megami Tensei is voor RPG's een beetje wat extreme heavy metal is voor muziek: underground, raar, heftig, demonisch, en allesbehalve toegankelijk, maar tevens de passie van de loyaalste fanbase die je je maar kunt bedenken. Ik hoor, op enigszins gematigde wijze, bij beide fanbases: al die demonische shit kan me gestolen worden, maar ik zal altijd gefascineerd blijven door kunst met ballen. En ballen heeft Nocturne zeker, want de game begint met een duivelse sekte die een apocalyptische gebeurtenis genaamd de Conception afroept, en daarmee heel Tokio in een paranormale hel sodemietert. Vervolgens word jij, de naamloze hoofdrolspeler, door Lucifer himself veranderd in een zogenaamde Demi-fiend – een wezen met de krachten van een demoon en het hart van een mens – om te kijken of je geschikt genoeg bent om ooit zijn satanische leger te leiden tegen de Almachtige God. Ja, het eh... zet nogal de toon voor de rest van de game.

Eentonig

Het meeste van Nocturne z'n aantrekkingskracht (en dat van heel MegaTen, eigenlijk) is hoe het dit soort gestoorde, apocalyptische scenario's gebruikt om jou onder te dompelen in bizarre, soms zelfs psychedelisch uitziende werelden. De Vortex World (lees: post-apocalyptisch Tokio) is dan ook een unieke combinatie van een extreem vervallen wereldstad en een dystopische science-fiction toekomst, die het ene moment oogt als Mad Max en een paar minuten later als een esoterische, waskundige nachtmerrie. Het is allemaal zelden aantrekkelijk te noemen – het leveldesign van de vele dungeons is vaak zelfs ronduit eentonig – maar het weet wel continu voor een heerlijk unieke, onderhuidse spanning te zorgen die je nergens anders zult tegenkomen. Combineer deze sfeer met de bijna 200 verschillende demonen die je tijdens je avontuur tegenkomt – onttrokken uit bijna elk denkbare religie, mythologie of historisch stukje popcultuur – en je hebt een product dat zelfs op z'n allerstomste momenten nog een onverklaarbare aantrekkingskracht weet te hebben.

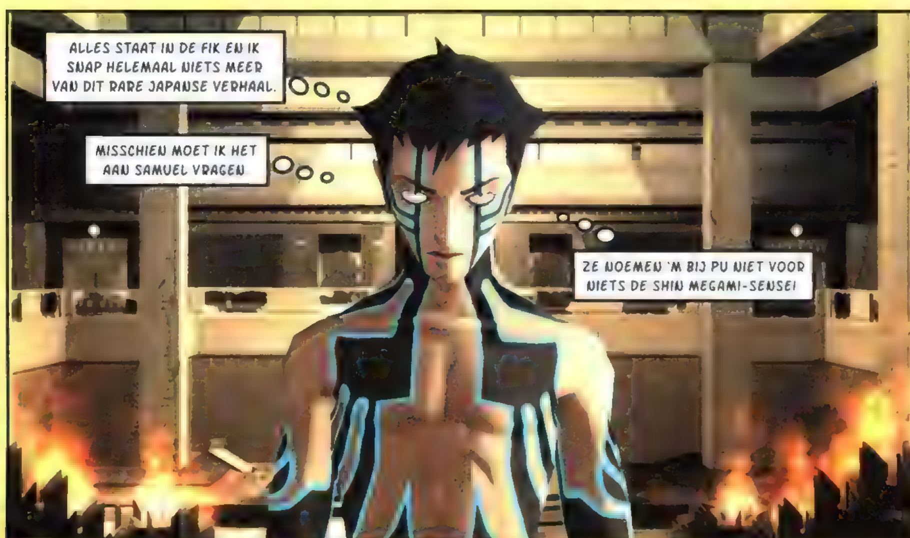
"WIST JE DAT DANTE VAN DE DEVIL MAY CRY-SERIE IN DEZE GAME ZIT!?"

Ken je de meme 'Featuring Dante from the Devil May Cry series' nog? De meme, in de vorm van een ronde sticker met de tekst erop, werd vaak op de voorkant gephotoshopt van producten met belachelijke namen of lachwekkende box-arts. Gewoon, om de lelijkheid van de marketing een trap na te geven. Nou, die 'sticker' heeft echt bestaan: het was namelijk onderdeel van de box-art van de 'director's cut' van de originele Shin Megami Tensei III: Nocturne (hier in Europa Lucifer's Call genaamd). Die box-art werd meteen legendarisch om alle verkeerde redenen, mede omdat Dante maar een kleine cameo in de game had. Enfin, deze HD Remaster is gebaseerd op die director's cut, dus wees niet al te verbaasd wanneer je Capcoms iconische halfdemoon voorbij ziet komen!



Meedogenloos

Deze ongebalanceerde doch verslavende factor is ook terug te vinden in de gameplay. Zoals een klassieke JRPG betaamt heb je hier te maken met turn-based combat, waarbij je met je eigen demonen om de beurt inslaat op vijandelijke demonen die je willekeurig bent tegengekomen, maar wel inclusief een systeem dat elk gevecht lekker dynamisch maakt: Press Turn. Wat dit in feite inhoudt is dat je extra beurten krijgt als je sterke acties verricht, zoals het raken van een vijandelijke zwakte, maar... dit geldt óók voor de vijand. In de praktijk betekent dit dus dat sommige gevech-



…GE KLOOTZAK

ten met een paar rake klappen over zijn, maar dat andere aanvaringen (lees: boss battles) onmogelijk lijken omdat je soms simpelweg niet aan de beurt komt terwijl je hele team wordt weggevaagd. Je wordt dan gedwongen om optimaal gebruik te maken van alle gameplay-systemen (buffs, debuffs, de juiste accessoires, het moeten grinden voor de juiste demonen, etc.) als je een kans wil maken om verder te komen. Press Turn zal niet nieuw zijn als je het afgelopen decennia een moderne MegaTen-game hebt gespeeld, zoals Persona 5, maar in Nocturne lijkt het allemaal een tandje meedogenlozer. En dat is vaak frustrerend. En verslavend.

> **"Enerzijds vind ik Nocturne HD Remaster een geweldige remaster..."**

Patroontje

Hetzelfde geldt voor het Pokémon-achtige onderhandelingssysteem, waarmee je kunt proberen om vijandelijke demonen aan je immer groeiende legertje toe te voegen. Het is verslavend omdat je nooit precíés weet wat je moet doen om dit succesvol te voltooien (de juiste timing hebben, een vraag correct beantwoorden, loyaliteit afkopen met geld of items, etc.) maar het is frustrerend omdat je een waardevolle beurt kwijtraakt als het niet lukt. Zie je al een patroon ontstaan? Niets beschrijft Nocturne zo goed als de dichotomie tussen frustrerend en verslavend: wanneer de game goed is, dan is het een van de beste en meest intrigerende rollenspellen aller tijden, maar wanneer het frustrerend is, dan heb je vaak de neiging om te ragequitten en de game nooit meer op te starten. Gelukkig is er in deze HD-remake een extra makkelijke moeilijkheidsgraad toegevoegd (genaamd Merciful) die veel frustraties wegneemt, maar: die maakt de game weer veel te makkelijk, waardoor Nocturne dan weer een saaie bedoening wordt. Lastig, dit. Nocturne is een wispelturige beminnaar.

Fuseren

Zelfs op technisch gebied weet ik niet welke van de twee conflicterende emoties ik moet laten overheersen. Enerzijds vind ik Nocturne HD Remaster een geweldige remaster, aangezien het ontzettend trouw is aan de originele ervaring, terwijl het net genoeg oppoetst om nieuw en verfrissend aan te voelen. Breedbeeld en scherpe HD-plaatjes zijn de meest opvallende veranderingen, uiteraard, en deze simpele toevoegingen komen ontzettend goed tot hun recht dankzij het tijdloze, cel-shaded stijltje van het origineel. Alleen de ietwat houterige, typische PS2-animaties (zoals de standaard renanimatie van de Demi-fiend) verklappen dat je eigenlijk met een achttien jaar oude game te maken hebt, zo mooi komen de graphics tot hun recht. En dan zijn er ook nog de érg gewaardeerde quality of life-veranderingen, zoals het altijd tussentijds kunnen opslaan van je voortgang, probleemloos kunnen schakelen tussen moeilijkheidsgraden, en, vooral, het feit dat het fuseren van demonen niet meer resulteert in een willekeurige ability; je kunt nu éíndelijk zelf kiezen welke ability jouw fusie erft van z'n 'ouders'. Klinkt als een klein dingetje, maar het helpt enorm, vooral in de tweede helft van de game.

Strafpunten

Anderzijds kan ik een lichte teleurstelling niet onderdrukken. Want trouw als deze remaster is, het voelt anno 2021 ook enigszins naakt en achterhaald vergeleken met bombastischere opvolgers als SMT IV: Apocalypse en vooral Persona 5. Ook had ik veel meer quality of life-aanpassingen verwacht; hoezo bestaan er vandaag de dag nog games waarbij ik de tussenfilmpjes niet kan doordrukken?! En waarom is de game alleen maar te spelen in 30 frames per seconde? De droomachtige beelden van Nocturne waren nóg beter uit de verf gekomen als ze met een romige 60 beeldjes per seconde op je scherm getoverd hadden kunnen worden. Om nog maar te zwijgen over hoe teleurstellend het is dat de muziek niet geüpdatet is; de allesbehalve vergevende PlayStation 2-compressie is zelfs voor non-audiofielen verrassend hoorbaar. Het lijkt me allemaal niet teveel gevraagd, vooral aangezien Nocturne HD Remaster de kloten heeft om 50 euro voor zichzelf te vragen. 50! Voor een remaster die er overduidelijk makkelijk uit is gepoept! Ik hou van Nocturne en z'n unieke, ongegeneerde fratsen, maar alles aan dit project schreeuwt 30 euro. Het doet me pijn om de broodnodige heruitgave van een iconische cultklassieker strafpunten te moeten geven op basis van een prijskaartje, maar goed: ook dát is erg vergelijkbaar met heavy metal. ✪





SCORE 72

Nocturne is een unieke, onvergetelijke en immens bevredigende JRPG die zeker geprobeerd moet worden door iedereen met een interesse in het genre. Maar het is wel iets te duidelijk dat Atlus deze remake 'effe' snel in elkaar heeft gezet om hype te creëren voor het aankomende Shin Megami Tensei V. Dit had net iets meer liefde en/of een iets kleiner prijskaartje nodig.

SAMUEL



Als je alle eindes wilt zien ben je zo'n 90 uur bezig.

50 UREN



BASICS

JRPG
ATLUS/SEGA
1 SPELER
OUT NOW



SUBNAUTICA: BELOW ZERO

EEN KLEIN MAAR FIJN WATERFESTIJN

Nadat Wimpie vorige zomer klaar was met Subnautica, bleef er een gapend gat achter dat bijna net zo groot was als oceaanplaneet 4546B zelf. Dat gat werd vorige week ruimschoots opgevuld door semivervolg Subnautica: Below Zero, dat iets kleiner, maar fijner is dan zijn voorganger.

REVIEW

PS4 | PS5 | XBOX ONE | XBOX SERIES X/S | SWITCH

Mijn eerste reactie op de openingssequentie van Subnautica: Below Zero stond gelijk aan die van een kind dat zijn eerste verlanglijstje voor Sinterklaas aan het samenstellen is: vol verwachting en anticipatie voor wat komen gaat. Die verwachtingen werden volledig ingelost, ondanks het feit dat de spelwereld een stuk kleiner is dan in het originele spel.

Intuïtief

Begrijp me niet verkeerd: planeet 4546B is nog steeds uitgestrekt en bevat allerlei unieke gebieden met elk hun eigen herkenbare landschapsvorm en kleuren, en een sterk staaltje art direction van ontwikkelaar Unknown Worlds Entertainment, maar op geen enkel moment weegt het op tegen de schaal van het origineel. Toch voelt de wereld nooit echt klein aan, en dat komt door de manier waarop die is vormgegeven.

Door de vorm en kleur van het landschap weet ik namelijk intuïtief waar ik me bevind. Van de blauwe wateren van de Twisty Bridges tot het mosgroen van de Lilypad Islands en van de rots- en vulkaanachtige vlaktes van de Purple Vents tot de ijzige geisers in het noordwestelijke gedeelte van de map.

Die ijzige geisers vormen bovendien een totaal nieuwe toevoeging aan de gameplay van de Subnautica-serie. Je kunt nu namelijk gebieden op het droge verkennen, waardoor je je geen zorgen hoeft te maken over zuurstof. Super chill, toch? Nou nee, want boven water is het ijskoud, waardoor je binnen de kortste keren onderkoeld raakt. Daarom is het zaak om goed te letten op thermale planten die je lichaamstemperatuur op peil houden en om je, als de nood nabij is, supersnel op het land te verplaatsen met de Snowfox, het eerste landvoertuig in de Subnautica-serie.



Voor degene die op PU.nl zei dat 't niveau van de bijschriften hier "lager dan de Titanic" is: bedankt voor het compliment.

Oh sister, where art thou?!

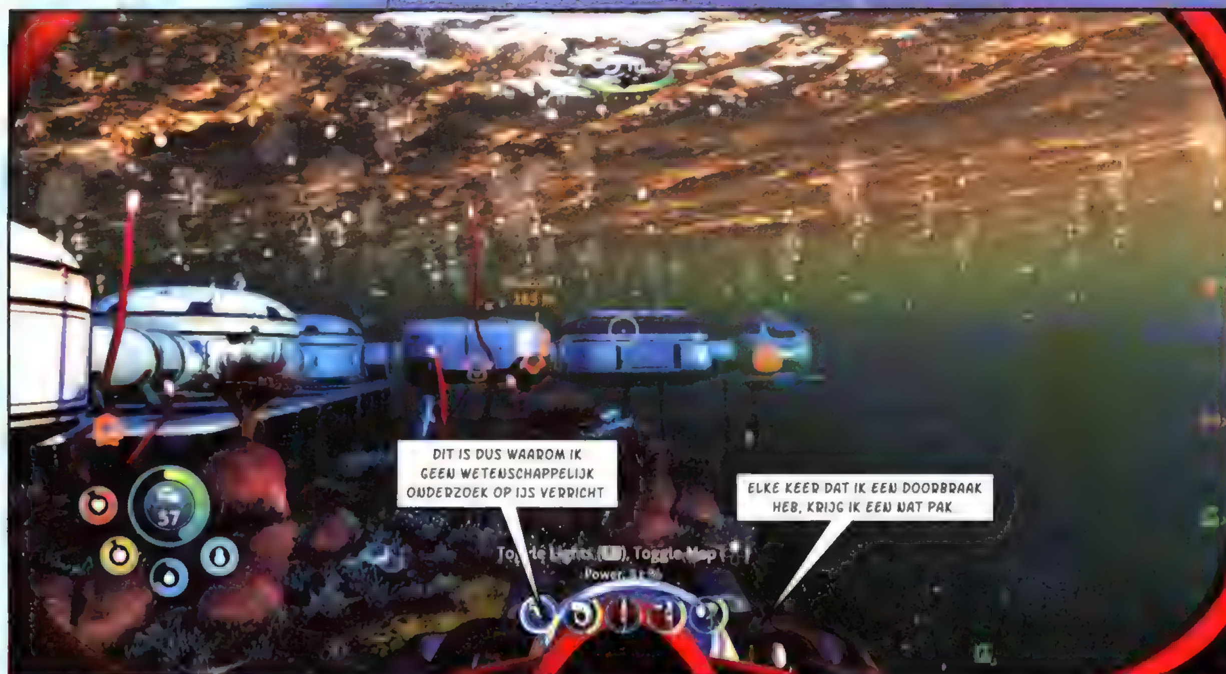
In Below Zero stort je, enkele jaren na de gebeurtenissen uit het eerste deel, als bioloog Robin Ayou neer op planeet 4546B. Bekend terrein voor fans van de serie, zij het niet dat de planeet ditmaal gehuld is in dikke vette lagen sneeuw en ijs. Robin is op zoek naar haar zus Samantha, die vermist raakte op 4546B tijdens een onderzoeksmissie en door megacorporatie Alterra doodverklaard is. Het vormt het startpunt van een nieuwe verkenningstocht door de waterplaneet, waarin er opnieuw allerlei mysteries opdoemen rondom de aliensoort The Architects.

Dat betekent dus opnieuw heel veel materialen verzamelen om te overleven op de planeet én uiteraard om vette shit te bouwen. In Below Zero heeft Unknown Worlds echter veel meer ruimte vrijgemaakt voor een persoonlijk en emotioneel narratief. Naast de bekende voice logs uit het eerste deel bevat Below Zero meer stemacteerwerk en kom je meer personages tegen in de wereld.

Het gevoel van eenzaamheid en op jezelf aangewezen zijn blijft ondanks de aanwezigheid van anderen op 4546B sterk overeind in Below Zero: niemand die je tegenkomt is in de positie om je te helpen of heeft daar zin in. Ze wijzen



je wél de goede richting op, maar het zware werk is nog altijd aan jou. Uiteraard worden die ingewikkelde klusjes wel wat makkelijker door de vele uitrustingen en geavanceerde voertuigen die je kan maken.



Te land, ter zee...

Ik moet zeggen dat mijn landexpedities op geen enkel moment zo interessant waren als mijn tochten onderwater, want daar viel veel meer te ontdekken en te verzamelen. Ze voelden meer als verplichte nummertjes, locaties waar je moest komen om het verhaal

"De beklemmende en mysterieuze geluiden van de zee worden weer geweldig overgebracht."

voort te stuwen, dan als plekken waar ik mezelf helemaal in kon verliezen, ondanks de toevoeging van de Snowfox.

De ontwikkelaar heeft wel echt zijn best gedaan om elk stukje begaanbaar gebied aan te kleden en interessant te maken. Elk gebied heeft namelijk zijn eigen steensoorten, mineralen, flora en fauna die je kunt scannen, verzamelen en in een enkel geval zelfs kan gebruiken om je zuurstoftank aan te vullen. Maar uiteraard kan een deel van de fauna je ook een kopje kleiner maken! Er is opnieuw nauwelijks sprake van een echt vechtsysteem, waardoor het constante gevoel van gevaar aanwezig blijft.

Er zijn weer genoeg angstaanjagende zeemonsters die de ijzige oceaanplaneet bevolken, waaronder zeven nieuwe Leviathan-wezens. Ze zijn – zoals je wellicht verwacht – groots opgezet, bewaken een bepaald gebied dat belangrijk is voor het verhaal of dat waardevolle materialen bevat en zorgen voor de nodige dosis onderwaterhorror. Ze zijn echter nooit zo angstaanjagend als bijvoorbeeld de Reaper of Sea Dragon Leviathans uit het origineel.

Tools, tools en nog meer tools

Het verzamelen en bouwen gaat heerlijker dan voorheen. Unknown Worlds heeft overduidelijk lessen getrokken uit het vorige deel en de gameplayervaring gestroomlijnd. Ditmaal kun je recepten namelijk vastpinnen op je scherm, waardoor je niet steeds die verrekte menu's in hoeft om te kijken of je de juiste materialen hebt verzameld.

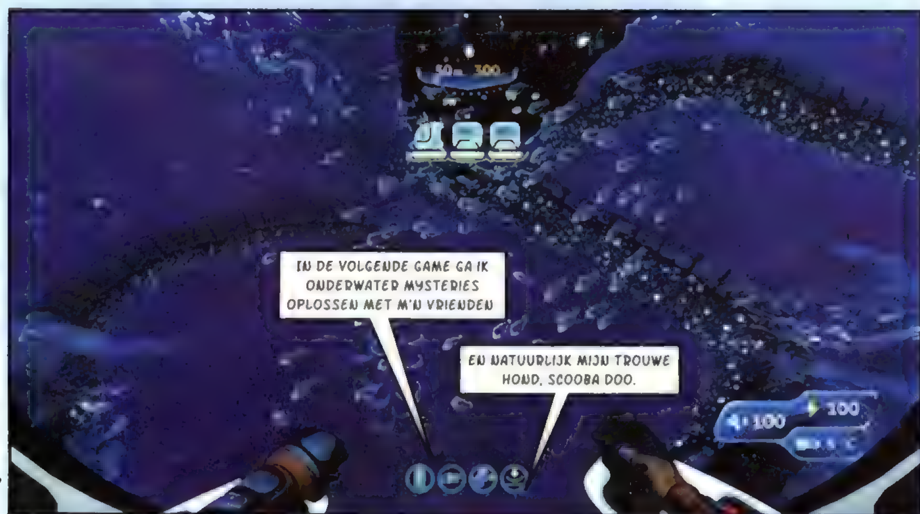
Daarnaast zijn er ook een hoop recepten bijgekomen, zoals de Mineral Detector, een schattig klein robotje dat toegang geeft tot plekken waar Robin zelf niet kan komen. De Seamoth- en Cyclops-schepen hebben plaatsgemaakt voor de Seatruck, een soort alles-in-één vaarbare basis die je met compartimenten kunt uitbreiden. Zo heb je bijvoorbeeld een opslagwagon, een decoratieve aquariumwagon en een compartiment waar je je Prawn Suit mee kan vervoeren.

Ook je zeebasis kan op nieuwe manieren worden vormgegeven, gebouwd en ingedeeld. Zo heb je ditmaal de beschikking over een Control Room, waarmee je de naam en kleur van je basis kan aanpassen en de stroomvoorziening kan reguleren. Ook kun je een Large Room bouwen met heel veel opslagruimte. Voor dit nieuwe vertrek is ook een room divider in het leven geroepen. Want tja, wie enorm veel ruimte heeft, moet die ruimte ook harmonisch kunnen indelen, toch?

Een lust voor het oog

Waar Subnautica: Below Zero zijn voorganger absoluut in voorbijschiet is de presentatie. De wereld oogt geweldig door de prachtige graphics en het sublieme geluidsontwerp. Waar je in het vorige deel regelmatig te maken kreeg met texture pop-in, is dat nu een stuk minder. Af en toe wil het nog weleens gebeuren, maar het verbreekt op geen enkel moment de immersie.

De muziek en akoestische ambiance van Below Zero is naar mijn mening zelfs het paradepaartje van de hele game. De beklemmende en mysterieuze geluiden van de zee worden weer geweldig overgebracht en afgewisseld met sfeervolle synth-muziek die net zo pakkend is als die uit het origineel. Van afstandelijk gebrul tot de onderwatergeluiden van je rebreather en de Seatruck: alles klopt. Na uren spelen kon ik door mijn headset horen om welke diersoort het ging en waar de geluiden vandaan kwamen. Dat je in dit deel ook in je basis muziek kan luisteren is ook een lekker pluspunt. Bouw je eigen jukebox, verzamel tracks tijdens je verkenningstochten en speel ze af in je basis. Heerlijk!





SCORE 85

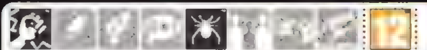
Subnautica: Below Zero kan qua schaal niet tippen aan het origineel; het is dan ook een standalone uitbreiding in plaats van een volwaardig vervolg. Desondanks biedt het een meeslependere en gestroomlijnde ervaring door een nadrukkelijker verhaal, puike stemacteerprestaties en tal van quality-of-life-toevoegingen. De drie tientjes die Below Zero kost zijn de minstens twintig uur aan verkenningsplezier daarom meer dan waard!

DWAYNE



Dat kan flink oplopen als je hard gaat op verkennen, verzamelen en bouwen.

15 UREN



BASICS

RPG
NINTENDO EPD
1 SPELER
OUT NOW

MASS EFFECT LEGENDARY EDITION

IS MASS EFFECT DE BESTE GAME-TRILOGIE OOIT?

GOLD AWARD

Mass Effect Legendary Edition is niet alleen een perfecte gelegenheid om een van de beste RPG-series ooit te (her)spelen, het is voor Wouter ook een definitieve kwaliteitstest. Want vindt hij dit echt de beste game-trilogie ooit gemaakt? Of wordt BioWares space-opera stelselmatig overgewaardeerd?

Het is alweer lang geleden dat de wereld voor het eerst opgeschrikt werd door het Mass Effect-effect, en er zijn tussen nu en 2007 – het jaar dat deel 1 uitkwam – al heel wat andere briljante games uitgekomen. Toch heeft deze space-opera-trilogie zóveel indruk op me gemaakt, dat het best wel eens mijn favoriete drie op elkaar aansluitende games ooit zouden kunnen zijn. Om voor eens en altijd te kunnen zeggen dat Mass Effect mijn favoriete game-trilogie is of niet, heb ik de Legendary Edition flink onder handen genomen en ga ik doormiddel van voor- (Paragon-blauw) en tegenargumenten (Renegade-rood) deze stelling kapotredeneren. Gaat BioWares magnum opus de ultieme trio-eer ontvangen? Je leest het hier!



MASS EFFECT IS EEN KLASSIEKER

De trilogie begint bij BioWares scifi-RPG uit 2007. En hoewel Mass Effect 1 over het algemeen gezien wordt als het klusje van de trilogie (ietwat saai, repetitief en

IK ZAL M'N BROEK EENS UITREKKEN, DAN KUN JE ZIEN WAT ÉCHT GROOT IS!

WAT BEN JE TOCH EEN VIEZE OPSHEPARD



daardoor soms een kwestie van doorzetten), heb ik ook tijdens de vierde playthrough, ongeveer een decennium na de derde, weer gi-gan-tisch genoten van deze game. Want Mass Effect geeft je gigantisch veel substantie en vrijheid in een overweldigend universum vol met boeiende wezens, en overgiet deze moreel aangrijpende reis met fantastische, hypnotiserende muziek die perfect past in het futuristische geheel. Dankzij de Legendary Edition voelt de eerste Mass Effect nu moderner dan ooit; niet per se een nieuwe game, maar wel eentje die prima mee kan komen. Belangrijker nog, dankzij deze remake heb ik – zelfs na de drie speelsessies van 14 jaar geleden – hernieuwd respect gekregen voor deze klassieker die lang in de schaduw van z'n opvolger heeft moeten staan. Zo vallen bepaalde dingen me (opnieuw) op, zoals het feit dat Marina Sirtis, de actrice achter Deanna Troi van Star Trek: TNG, de stem van Matriarch Benezia doet [mind blown – Marvin]. En dat het 'shaky cam'-effect om de game hectischer te maken meer dan een hippe stijlkeuze was, en de game daadwerkelijk een extra randje realisme geeft. De Legendary Edition heeft me doen beseffen dat Mass Effect een klassieker is.

MASS EFFECT 2 IS EEN MEESTERWERK

Mass Effect 2 begint spectaculair, dendert door als een sneltrein – helemaal voor een RPG – en eindigt met een van de beste, meest heftige missies die ik ooit heb meegemaakt in een game. In dat magistrale einde is het erop of eronder, zelfmoord of succes, en elke keuze die je in deze fantastische game maakt heeft er daadwerkelijk impact op. Mass Effect 2 speelt en vloeit als een actiegame, maar heeft de diepte en persoonlijkheid van een RPG zoals alleen BioWare die kan maken. Al die zaken zijn wat mij betreft nog niet veranderd en staan nog steeds als een huis. Dit is nog altijd een meesterwerk, ook een decennium later, en het absolute hoogtepunt van de ME-trilogie. Misschien zelfs wel van de hele Role Playing Game-geschiedenis!

> "Mass Effect 2 speelt en vloeit als een actiegame, maar heeft de diepte en persoonlijkheid van een RPG zoals alleen BioWare die kan maken."

SUBLIEME UNIVERSE BUILDING

Ik vind de worldbuilding, de grootse scifi-ideeën en de Codex waarmee je dit alles bijhoudt in de Mass Effect-trilogie, nog steeds fan-tas-tisch gedaan en volledig fascinerend. De Reapers, de (non-) Council aliens, het idee achter de Citadel en de Keepers: ik ben helemaal aan boord met dit universum en de manier waarop BioWare alles uiteenzet. Met als kroon op deze fantastische verhaalvertelling het feit dat je op bijna elk element ervan direct invloed uitoefent met oprecht zwaarwegende keuzes. Zelfs als je ze van verre ziet aankomen... Weergaloos, en een van de belangrijkste redenen waarom dit de beste game-trilogie zou kunnen zijn.

STAR TREK MEETS STAR WARS

Mass Effect heeft heel veel sterke elementen van verschillende franchises in zich, maar waar ik zelf heel goed op ga is dat het een soort van ideale combo is van Star Wars en Star Trek. Het kent de hard sciencefiction waar ik als Trekkie heel blij van word, compleet met gedetailleerde uitleggen van de wetenschap achter zaken zoals de Mass Relays, FTL Drive Cores en Mass Accelerator Cannons, terwijl de ruimtewezens en hun cultuur en geschiedenis bijna net zo goed uitgewerkt zijn als die van Klingons, Vulcans en Ferengi. Maar Mass Effect heeft ook dat sprookjesachtige van Star Wars, in de vorm van de Jedi-achtige Spectres en dezelfde, klassieke 'good vs evil'-strijd in de kern. Wat mij betreft heeft het de sweetspot tussen Trek en Wars gevonden, een plek waar ik heel graag blijf hangen!

PERSONAGES

Hoewel ik op sommige personages ietwat ben terugkomen (Liara is iets meer vanilla dan ik me kan herinneren), zijn veel van de hoofd- en bijrolspelers van Mass Effect sterk geschreven en goed uitgediept. Tali maakt bijvoorbeeld een ontwikkeling mee van onschuldige naïeveling naar daadkrachtige leider, terwijl assassin Thane zijn koelbloedigheid maar oppervlakkig blijkt als je erachter komt wat zijn zwaktes zijn. En dan zijn er nog late verrassingen zoals Legion, Edi en Javik, die hun mannetje staan tegenover de klassiekers als Wrex en Garrus, met wie je als speler nog wel de meest sterke band kan ontwikkelen. BioWare heeft hun beste, meest originele schrijfwerk op het gebied van personages tentoongespreid in Mass Effect, een van de hoofdredenen waarom we zo emotioneel betrokken zijn in deze trilogie.

KEUZES EN CONSEQUENTIES

De kroon op Mass Effects fantastische verhaalvertelling is het feit dat je als speler direct invloed uitoefent met keiharde keuzes die zeker niet over een nacht ijs gaan. Zelfs als je de games al drie keer eerder hebt gespeeld en die keuzes ziet aankomen. Mijn geweten heeft overuren gedraaid tijdens het spelen van deze trilogie, zelfs al is het aan de hand van de dialoog- »



opties wel enigszins duidelijk wat een 'Paragon' (goede) en een 'Renegade' (kwade) keuze is. Mass Effect laat je doormiddel van gewetenskwesties en morele dilemma's nadenken over diepe thema's zoals bestaansrecht, menselijke natuur en keuzevrijheid, iets wat maar weinig games kunnen zeggen. En er zijn er genoeg die het geprobeerd hebben, want menig titel werd na Mass Effect gepromoot met beloftes zoals 'decide your own destiny' en 'non-lineair story telling'. Maar de trilogie die het écht deed, wiens keuzes daadwerkelijk impact hadden op het verloop van het verhaal en je relatie tot de personages, dat is Mass Effect. Oh, en Dragon Age natuurlijk, maar die deed dat niet in trilogievorm.



HET EINDE

Mass Effect 3 doet een beetje waar de laatste seizoenen van Game of Thrones zich 'schuldig' aan maakten: om een waar fenomeen tot een zo spectaculair mogelijk einde te brengen, wordt vergeten waarom het in de eerste plaats een fenomeen was. Dus was het oorspronkelijke einde van de Mass Effect-trilogie een redelijke anticlimax, hoewel dat enigszins goedgemaakt werd met de Mass Effect 3: Extended Cut en de Citadel-DLC. Dat is overigens ook wat je krijgt in de Legendary Edition, waarmee de trilogie in deze vorm toch wel z'n meest bevredigende afronding kent. Maar goed, een plot dat vijf jaar nodig had om af te ronden en dat net zo lang opgehyped werd in de hoofden van gamers, dat kon natuurlijk niet anders dan een ietwat teleurstellend einde hebben...



PROBLEMATISCHE DLC

Vooral Mass Effect 2 en 3 zijn flink aangevuld met stukken Downloadable Content, maar niet al deze toevoegingen hebben bijgedragen aan de algemene kwaliteit van de trilogie. De enige DLC van deel 1, Pinnacle Station, is een praktisch verhaalloze combat-simulator, Omega voegt weinig toe aan het narratief van Mass Effect 3 en Kasumi – Stolen Memory geeft je een interessante squad mate in deel 2, maar voelt een beetje leeg





en losstaand vergeleken met de basiscontent. Dan is er nog Overlord, dat op zich een interessante toevoeging is qua gameplay, maar niet heel tactisch omgaat met autisme en nogal wat wenkbrauwen heeft doen laten optrekken.

DUBIEUZE BOODSCHAPPEN

Aangezien de ME-trilogie natuurlijk alweer een tijdje meegaat en de serie nogal wat risico's neemt op het gebied van verhaalvertelling, is niet alles even goed oud geworden. Het feit dat je geen homoseksuele romancing-opties hebt in deel 1 en 2 slaat natuurlijk nergens op, de zogenaamd 'non-gender' Asari zijn wel heel cliché vrouwelijk en ohja, dat neerslaan van die vrouwelijke reporter? Beetje pijnlijk, en niet alleen omdat er een vuist in iemands gezicht belandt.

"Mijn geweten heeft overuren gedraaid tijdens het spelen van deze trilogie."

SAAI? ECHT NIET!

Het rondrijden met de MAKO, het scannen van planeten in Mass Effect 2, de droge side-missions in deel 3, de flinke ladingen expositie en lange dialogen; niet alles in de Mass Effect-trilogie is even enerverend. Vooral deel 1 heeft nogal wat taaiheid om doorheen te bijten, terwijl deel 3 dan weer doorschiet naar 'ik wil heel graag een ACTIEgame zijn'. Daarmee zou je kunnen zeggen dat de toon en stijl van Mass Effect als trilogie niet helemaal gelijkmatig is, iets wat andere game-trilogieën misschien wat meer hebben.

DE CONCURRERENDE TRILOGIEËN

Er zijn niet enorm veel afgeronde trilogieën in de wereld van games, maar wel een paar hele sterke. De Reclaimer Saga van Halo bijvoorbeeld, waarin Master Chief het drie Halo's lang tegen de Covenant opneemt. Ook Metroid Prime heeft drie hele solide games, terwijl de Arkham-games met Asylum, City en Knight een zeer goede trilogie in huis hebben. En vergeet The Witcher, Tomb Raider en Gears of War niet! Mass Effect heeft weldegelijk sterke concurrentie...

CONCLUDEREND: IS ME DE BESTE GAME-TRILOGIE?

Er zijn een aantal basisprincipes van games die ik na meerdere decennia nog steeds hoog in het vaandel heb staan, waarvan een aantal zeer belangrijke precies Mass Effects ding zijn: verhaal, exploratie, actie en ontwikkeling van personages. Deze vier pijlers van het pre-Anthem BioWare komen het best tot hun recht in de ontwikkelaar z'n magnum opus, een trilogie waar ik zielsveel van houd en me al honderden uren mee vermaakt heb. Want ondanks het ietwat tamme begin en het enigszins anticlimactische einde, is de Mass Effect-trilogie nog steeds een van de beste creaties op het gebied van videogames. Ik ben hoofdredacteur Brugge en Mass Effect is mijn favoriete trilogie op aarde.



SCORE 95

Mass Effect 3 mag dan wel lichtelijk een Game of Thrones-achtige anticlimax zijn, Mass Effect is een klassieker en deel 2 simpelweg een meesterwerk. Deze collectie van remasters schaaft BioWares meestertrilogie bij tot een ietwat moderner geheel, maar dat is al meer dan genoeg reden om dit emotionele, spectaculaire en overweldigende scifi-epos (nogmaals) te spelen.

WOUTER



Door de main missions heen scheuren komt je (crew) duur te staan, dus neem ff 100 uur de tijd, joh!

100+ UREN



BASICS

RPG
BIOWARE/ELECTRONIC ARTS
1 SPELER
OUT NOW





REVIEW OCULUS QUEST

CARVE SNOWBOARDING

Sportgames in VR zijn niet nieuw en werken over het algemeen prima door een vaak simplistische manier van bewegen. Een snowboardgame in VR had ik echter nog niet gespeeld, en ik vroeg me dan ook hard af hoe je dat kan overzetten, zónder kotsmisselijk te worden.
In third person had ik me wel voor kunnen stellen dat snowboarden in VR erg vermakelijk zou kunnen zijn. Een game als SSX zou bijvoorbeeld fantastisch zijn, maar Carve Snowboarding wordt in first person gespeeld! Gek genoeg werkt dit beter dan ik had verwacht, al is de besturing zeker even wennen.



Sturen met een snowboard doe je in het echte leven door je lichaam en armen te draaien en mee te laten bewegen met je voeten, die uiteindelijk de richting bepalen. Aangezien je voeten niet worden getrackt op de Oculus Quest, bestuur je het snowboard puur en alleen met je armen en handen. Je wijst als het ware met je voorste hand waar je naartoe wilt gaan en je snowboard draait mee.



Om te springen moet je beide handen omhoog doen en in de lucht heb je juist weer je achterste hand nodig om rechtop te blijven staan. Ook voor tricks heb je beide handen nodig, waarbij je in de lucht je snowboard op verschillende punten kunt vasthouden. Het werkt goed, maar het is ook behoorlijk hectisch en gevoelig. Je moet eigenlijk al voor de sprong bepalen wat je gaat doen, zodat je meteen je trick kunt inzetten en een mooie landing kunt voorbereiden.

Er zitten zes grote afdalingen in de game, die je allemaal in Time Attack of Freestyle Mode kunt spelen. In Time Attack is het zaak om zo snel mogelijk naar beneden te komen en in Freestyle gaat het om het behalen van punten doormiddel van tricks. Het leuke is dat er meerdere routes zijn om te ontdekken, zodat het opnieuw spelen van een afdaling toch fris blijft. De vraag is vaak: ga je voor de gemakkelijke route, of pak je shortcuts met allerlei obstakels?

PUZZLE BOBBLE VR: VACATION ODYSSEY



Puzzle Bobble; iedereen kent het en iedereen heeft het weleens gespeeld. De Puzzle Bobble-games zijn al zo oud als ik zelf ben (pppfff...) en worden nog steeds gemaakt voor zo'n beetje alle systemen die er bestaan. En jawel, er is nu ook een VR-versie!
Het gameplayprincipe van Puzzle Bobble is super simpel. In het level liggen overal gekleurde balletjes en door zelf gekleurde balletjes af te schieten kan je combinaties maken, zodat ze verdwijnen. Als je alle balletjes hebt weggewerkt heb je het level gehaald en ga je door naar de volgende. Alleen, dit was altijd in 2D, en daar hoef je dus geen rekening te houden met diepte. Dat moet in Puzzle Bobble VR wel, wat het lastiger én leuker maakt, tot op zekere hoogte.

Puzzle Bobble VR werkt iets anders dan de andere games, waarbij je nu tot de kern moet zien te komen van een object door de gekleurde balletjes te matchen. Zodra je het balletje in het midden hebt weggehaald heb je het level gehaald en dus hoef je niet per se alle balletjes in het level weg te spelen. Dat klinkt makkelijker dan in het origineel, maar er is een twist.
Letterlijk een twist, want iedere keer dat je een balletje afschiet, draait het object rond! Hierdoor moet je iedere keer goed kijken waar je de balletjes naartoe schiet en kan je zelfs een beetje tactisch te werk gaan door het object zo te laten draaien dat je een opening krijgt naar de kern. Af en toe lijkt een bepaalde move dan ook een goed idee, maar is het resultaat dat het object compleet de verkeerde kant opdraait.



De twist is op zich een leuke toevoeging, en het geeft de game in VR ook echt een nieuwe impuls, maar helaas is de besturing van Puzzle Bobble VR wat te zenuwachtig. Je moet ontzettend secuur zijn, maar de kleinste beweging met je handen zorgt voor teveel beweging in de game. Je bent constant aan het fine-tunen, wat resulteert in verdomd vermoeide armen in een eigenlijk normaal gesproken heel relaxed spelletje.
De besturing is zo gevoelig dat je de richting zelfs al verandert als je heel voorzichtig op een knopje drukt op je controller. Vooral in de latere levels wordt dit frustrerend, aangezien je juist heel precies je balletje moet afschieten. Hierdoor heeft Puzzle Bobble VR niet die verslavende werking van zijn voorgangers. Erg jammer. ✖

SCORE:



KOTSGEHALTE:



Carve Snowboarding is daarbij behoorlijk lastig. Om nieuwe afdalingen te unlocken zal je medailles moeten halen en dat betekent eigenlijk dat je iedere afdaling zal moeten masteren, voordat je weer een nieuwe vrijspeelt. Zes afdalingen in totaal klinkt dan ook niet veel, maar je bent er behoorlijk wat uurtjes zoet mee. Als je van snowboarden houdt en niet bang bent voor een beetje motion-sickness, is Carve Snowboarding erg vermakelijk!

SCORE:



KOTSGEHALTE:





OOK GESPEELD

ALS HET BUITEN DROOG BLIJFT LATEN WE HET GEWOON CIJFERS REGENEN

KARA'S KRYPTONITE



Titel: DC Super Hero Girls: Teen Power
Platform: Switch
Prijs: 59,99

Als je wel eens een stukkie van me hebt gelezen, dan weet je dat superheldengames mijn, eh... kryptonite zijn. Dat is dan ook de reden dat deze game hier in de Ook Gespeeld verzeild is, hoewel de tekenfilmserie waar deze schattigheid vandaan komt een van de weinige superheldenuitingen is die ik nog nooit heb gezien. Maar ik heb mezelf even ingelicht, en **DC Super Hero Girls is zó leuk en stijlvol.** Doet me een beetje denken aan een mix van de Powerpuff Girls en de nieuwe My Little Pony-serie die de Brony's hebben gespawnd. En dat zijn twee niet geringe creaties!



Nou heeft deze game de stijl van de animatieserie best goed overgenomen, minus wat flashy coolness, en ook de voice actors lijken allemaal mee te doen, waardoor dit een getrouwe overzetting is. Helaas heeft de humor maar deels de overstap weten te maken, maar dat mag de pret niet enorm drukken, want **ik ben best gecharmeerd door dit schatje van een game.**

Zoals gezegd, ik heb een zwak voor alles dat met superhelden te maken heeft en ik probeerde professioneel te zijn tijdens het reviewen van DC Super Hero Girls: Teen Power. Maar er gebeurde dingen waardoor ik de controle verloor, zoals het moment dat ik er achter kwam dat je de outfits van Supergirl, Batgirl en Wonder Woman kan aanpassen in een winkel. **Dát is mijn jam!** Nou ja, 'in' is niet helemaal waar, want de verkopers staan om een of andere redenen voor de deur hun shit te verkopen, maar het feit dat deze game zo hard probéért openwereld te zijn, maakt het ook best grappig en aandoenlijk. Net zoals de lieve RPG-elementjes en het koedeliewoedelie vechtsysteempje.



DC Super Hero Girls: Teen Power heeft gewoon een ontzettend positieve, vrolijke en kleurrijke inslag, en kan daarom weinig verkeerd doen in mijn boekje. Toen ik op een gegeven moment letterlijk een oud omaatje hielp met oversteken, was ik verkocht. Let wel, niet voor 60 euro verkocht, maar mocht je deze voor een zacht prijsje weten te scoren voor een kleiner familielid, dan maak je die best blij, vermoed ik.

OORDEEL:



+



HET VECHTGAME-EQUIVALENT VAN EEN STEVE VAI-GITAARSOLO



Titel: Guilty Gear Strive
Platform: PC, PS4, PS5
Prijs: 59,99

Bij de meesten van jullie zal de Guilty Gear-naam niet voor enige herkenbaarheid zorgen, maar dat is binnen de fighting game-community wel even anders. Want ondanks dat de franchise niet zo groot is als bijvoorbeeld Street Fighter en Tekken, geniet het wel van minstens net zoveel adoratie en competitieve passie. Zowel dit hardcore respect als het gebrek aan mainstream succes is aan dezelfde elementen te danken; **de over de top presentatie en de mechanische diepgang.** Zo is Guilty Gear doorspekt met de decadentie en intensiteit van heavy metal: personages en superaanvallen zijn letterlijk vernoemd naar rocklegendes, de soundtrack behoort tot de absolute top van videogame-metal, en de combat voelt als 'Street Fighter, but turned to 11'. Dit is immers een game waarin een blinde krijger z'n demonische schaduw gebruikt om te vechten tegen een verleidelijke heks die aanvalt met de klanken van haar bovennatuurlijke elektrische gitaar, in een verhaal dat uitgebreider, complexer en belachelijker is dan een gemiddelde Kojima-productie. De gameplay is minstens zo complex: zo bevatten deze games meerdere manieren om aanvalsanimaties met enkele microsecondes te verkorten ('Roman Cancels') zodat bijvoorbeeld combo's verlengd kunnen worden, en dat is, begrijpelijk, shit waar de gemiddelde gamer op schaapachtige wijze niets van moet hebben.



Strive (de vijfde generatie van Guilty Gear) heeft de moeilijke missie om z'n gestoorde, complexe identiteit te behouden, terwijl het zichzelf probeert



DE LEUKSTE GAME VAN HET JAAR... TOT NU TOE DAN



Titel: Knockout City
Platform: PC, PS4, PS5, Xbox One, Xbox Series X/S, Switch
Prijs: 19,99 (gratis tot level 25)

Op het moment van schrijven hebben vijf miljoen spelers Knockout City op een harde schijf of SSD gepompt. Hopelijk hebben al deze vijf miljoen spelers meer dan twee uur in deze game gestoken, want twee uur is precies de tijd die je nodig hebt om door te krijgen dat deze ogenschijnlijk simpele multiplayer-game complexer is dan je denkt.
Maar misschien de grootste kracht van deze titel is júíst de eenvoud. **En ik snap dat de woorden 'eenvoud' en 'complex' misschien niet helemaal goed samengaan, maar in het geval van Knockout City dus juist wel.**

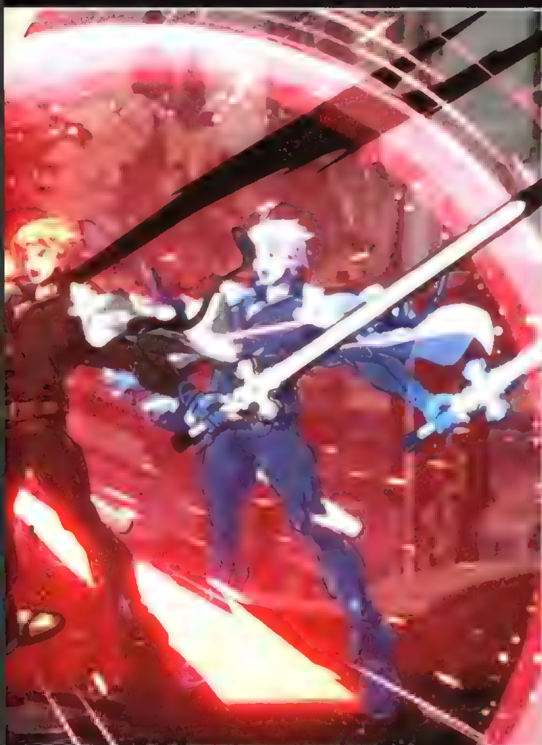
Ik zou iedereen kunnen aanraden sowieso een keer een bal op te pakken in Knockout City, want het concept is voor iedereen die naar de middelbare school is gegaan wel duidelijk. Drie tegen drie, met her en der verschillende (soorten) trefballen, die je zo hard mogelijk tegen je tegenstander z'n snuit moet werpen. Een concept waar iedereen mee bekend is, die iedereen snapt en nog steeds leuk is. Hierbij is de sleutel tot succes 'timing', want ja, het gooien moet je doen op het moment dat je tegenstander net misschien naar een medespeler kijkt. Maar ook de ballen die op jou afgevuurd worden, moet je vangen... als je niet af wilt gaan, dan. Dit vangen moet je op het juiste moment doen en als er drie tegenstanders verschillende ballen op je af staan te vuren, wordt dat natuurlijk rete



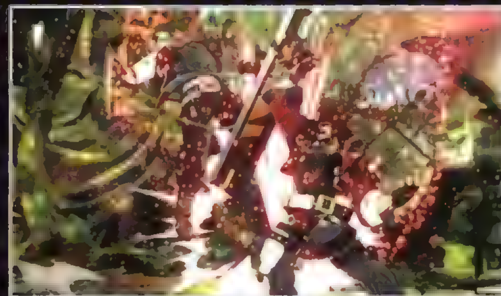


hectisch. Want die bal die je dan ook weer in je handen hebt, moet ook snel weer richting een vijand, en voor je het weet komt er dan alweer een nieuwe je kant op. Dit gaat gepaard met de nodige effecten en een heerlijk geluid als je iemand vol raakt.
Naast het een slinger geven van een bal, kan je ook dashen. Handig om je tegenstander een flinke beuk te geven, en mocht deze dan een bal vasthouden, dan wordt die meteen losgelaten. **Daarnaast hebben de maps die nu beschikbaar zijn allen een eigen gimmick.** Zo vliegen in de ene map auto's rond, waar je als speler rekening mee moet houden, en in de andere zijn weer pijpen te vinden, waarmee je kunt fast travelen naar de andere kant van de map, om zo je tegenstander van achter te kunnen besluipen.
Het belangrijkste aan deze multiplayer trefbalgame is dat samenspelen wordt beloond. Nu is dat met twee willekeurige medespelers natuurlijk een stuk lastiger dan met twee maten, maar hee, **deze game is gratis voor alles en iedereen te proberen, totdat level 25 is bereikt.** Dus hebben jij en je vrienden (vage kennis mag ook) een avondje niks te doen, knal net als vijf miljoen andere spelers deze game op je spelmachine en ga ballengooien. Je gaat het leuk vinden.

SCORE 80



te stroomlijnen en een nieuw, groter publiek probeert aan te boren. En daar slaagt het grotendeels ook in, door simpele doch betekenisvolle veranderingen toe te passen die de game volledig anders laten voelen dan zijn voorgangers. Zo voelen de personages zwaarder en logger dan in vorige games, en doen aanvallen veel meer schade. Met als resultaat dat **de focus veel minder op het uitvoeren van lange combo's ligt, en veel meer op gewoon mentaal proberen uit te vogelen wat de strategie is van je tegenstander.** Complexe gameplaysystemen zoals Roman Cancels zijn nog wel aanwezig, maar zijn ietsjes simpeler gemaakt en worden visueel beter uitgebeeld (met een klokicoontje) zodat je tijdens de overweldigende chaos alles veel beter kunt volgen. Tenslotte moet het ook even gezegd worden dat Strive, met afstand, de mooiste vechtgame tot op heden is: de 3D-beelden weten de charme, impact en esthetiek van handgetekende 2D-animatie mooier te simuleren dan ooit te voren. Als het puur om graphics zou gaan, dan zou Strive met gemak mijn Game van 't Jaar zijn.
Technisch gezien is Strive eigenlijk een vrij perfecte fighting-game: de gameplay is extreem solide en verslavend, de presentatie is om te watertanden, en zelfs de netcode is lovenswaardig. Wat wil een mens nog meer? Nou, persoonlijk voelt het toch alsof er een essentieel stukje van Guilty Gear is verdwenen; als een metalband die opeens omarmt wordt door de Top



40 en vervolgens z'n rauwheid verliest. De pompende hardrock-soundtrack is hier een goed voorbeeld van: het is awesome, maar het valt in het niet vergeleken met de gedurfdere, instrumentele, symfonische metal van de XX-generatie. Zelfs minuscule dingen als de lettertypes reflecteren dit verschil: in Strive zijn ze clean en minimalistisch, terwijl ze in XX schreeuwerig, kleurrijk, eclectisch en agressief waren. Strive is, objectief gezien, de beste en mooiste Guilty Gear ooit, **maar sommige kunst hoort gewoon een beetje vies, verwarrend en ongebalanceerd te zijn, snap je?** Wat ik probeer te zeggen is dat Guilty Gear, dankzij Strive, eindelijk voor veel mensen de beste fighter-franchise zal worden. Maar voor mij was het dat altijd al.

SCORE 86

HOPELIJK IS 'IE BIO-AFBREEKBAAR



Biomutant is een vrij klassieke openwereldgame waarin je in de harige huid van een gemuteerd wezentje kruipt. **De wereld is vanzelfsprekend naar de klote, en het is aan jou om de zogenaamde Tree of Life in leven te houden**, vrede te bewerkstelligen tussen allerlei stammen (of ze gewoon uit te moorden) en een paar extra grote, extra harige eindbazen genaamd World Eaters af te slachten. Dat concept is al niet bepaald spannend, en het wordt alleen maar verergerd door een oersaai verhaal en tergend slechte dialogen.

Zoals het hoort in een openwereld RPPG, is jouw personage z'n herinneringen kwijtgeraakt. Dat is gek, want iedere NPC met ook maar een haar op z'n gemuteerde lijf zegt dat hij jou kent van toen je nog klein was. En dat je toen een bengeltje was, maar nu toch wel een schatje bent. Of andersom, natuurlijk, maar dat hangt af van hoe jij je gedraagt in de herinneringen die je gaandeweg herontdekt. Herinneringen die net als de rest van de game doorspekt zijn met van die waardeloze gesprekken, vol filler en nutteloze opmerkingen van even nutteloze personages die verder amper in de game voorkomen. En om het nog erger te maken, zit er ook nog eens een bloedirritante verteller bij die z'n bakkes maar niet wil houden. Lekker negeren, dus, dat verhaal.

Is alles aan Biomutant zo hopeloos? Nee hoor, want **de wereld is prachtig vormgegeven en er valt genoeg om te ontdekken** om je een twintigtal uurtjes te vermaken (tel er tien bij op als je het écht leuk vindt). Lekker je verstand op nul, genieten van de rustgevende natuur en de harige beestjes die er in rondlopen en hier en daar zo'n harig beestje vangen. Zo kun je je karma opkrikken door ze te aaien in plaats van hun nekjes om te draaien – wat overigens wel een hopeloos verouderd systeem is, een soort



Titel: Biomutant
Platform: PC, PS4, PS5, Xbox One, Xbox Series X/S
Prijs: 44,99

VAAGTRAGE RITJES



Titel: Hitchhiker – A Mystery Game
Platform: PC, PS4, Xbox One, Switch, iOS
Prijs: 14,99

Een narratief met licht interactieve elementen, dat is hoe ik Hitchhiker zou omschrijven. Oh, en gooi de woorden 'knettervaag', 'cryptisch' en 'mysterieus' er ook maar bij, **want ik heb nog steeds geen idee waar het over gaat en weet ook niet zeker of ik het geduld heb om er achter te komen.**

Dat wil overigens niet zeggen dat Hitchhiker niet weet te boeien, want deze vertelling is soepel en sterk geschreven, met een bepaalde mystiek die blijft intrigeren. Je bent in deze game namelijk een lifter die middels meerdere chauffeurs (Guards) steeds meer over zichzelf te weten komt, iets wat met allerlei **allegorische en zinnebeeldige vaagheid** in verschillende stijlen tot je komt. Best goed bedacht en heus origineel, maar het is wel oorspronkelijk een Apple Arcade-game, iets dat je wel ziet aan de pop-up, stijve animaties en minimale gameplay.

Dus, mysterieus is deze game zeker, de titel liegt niet, maar ik kan je niet aanraden dit op je grote scherm met volle aandacht te spelen. **Op je Switch of telefoon is deze wazigheid tussen de bedrijven door vast wel goed te trekken**, maar ik heb een beetje het idee dat de waarheid achter deze lifter en zijn verdwenen vriendin nooit verrassend genoeg kan zijn om zulke vage, trage ritjes te doorstaan.

OORDEEL:









Fallout-light of Bioshock-light. Veel beter is dat de wat grotere beestjes, viervoeters in het bijzonder, overtuigd kunnen worden om als jouw mount te dienen, en wie wil nou niet op een gemuteerde geit rondrijden? Dan is er ook nog de combat, die best wel... middelmatig is. **Je hebt een hoop bio-powers en psy-powers die je kunt unlocken** door resources te vinden in de wereld. Combineer dat met een vrij simpel wapen-upgradesysteem en –craftsysteem, alsook stats als Charm en Intelligence om punten in te stoppen, en je hebt aardig wat manieren waarop je een eigen speelstijl kunt ontwikkelen. Zo focuste ik voornamelijk op intelligentie om mijn psy-powers een boost te geven, **waardoor ik als een halvegare aap tussen vijanden zat te 'blinken' en bliksemschichten zat rond te gooien.** En dat, dat is best leuk. De vijanden zelf zijn helaas ongeïnspireerd en de combat wordt naar verloop van tijd erg simpel, om nog maar te zwijgen over de bosses in de game. Ook die 'grote bosses', de World Eaters, leveren steeds een soortgelijk makkelijk gevecht op, dus het mag duidelijk zijn dat je Biomutant niet speelt om uitgedaagd te worden... of om überhaupt bij na te denken. En dat is prima.

SCORE 65



SMAKELIJKE INDIE MET EEN GOEDE PORTIE PIKMIN



Titel: The Wild at Heart
Platform: PC, Xbox One
Prijs: 29,99

The Wild at Heart draait om Wake, een jongeman met een voorliefde voor games die helaas niet de fijnste thuissituatie heeft. Hij besluit om van huis weg te lopen en komt al snel in de magische Deep Woods terecht, waar niet alles gaat zoals hij hoopt. **De gameplay draait voornamelijk om de schattige Spritelings,** beestjes die zeker te vergelijken zijn met Pikmin en te gebruiken zijn als wapen of om moeilijke plekken te bereiken. Het is eerst even wennen om de Spritelings goed te werpen, maar gelukkig werken ze al snel prima mee om je leven wat makkelijker te maken. Wake kan zelf gelukkig ook nog wel wat doen. **Met zijn Luigi's Mansion-achtige stofzuiger kan je items verzamelen en vooral veel puzzels oplossen.** Deze puzzels zijn meestal niet bijster ingewikkeld en draaien meer om het ontdekken van de omgeving. Tijdens het rondbanjeren ben je veel bezig met het verzamelen van materialen die je vervolgens kan inzetten om nieuwe Spritelings te creëren, health terug te krijgen of je stofzuiger te upgraden. **Wat The Wild at Heart uniek maakt is de prachtige artstyle,** die erg doet denken games van Double Fine als Pyschonauts of Costume Quest. De game is niet bijster lang, maar biedt ongeveer zes uur lang een emotionele achtbaan in een prachtig jasje.

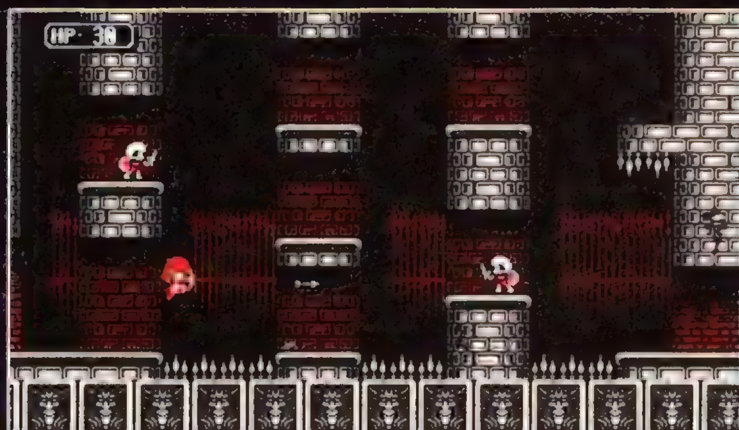
SCORE 77





TOTAL 03/03

BIKKELEN ZOALS VROEGÂH OP DE NES







Titel: Astalon: Tears of the Earth
Platform: PC, PS4, Xbox One, Switch
Prijs: 16,79

Nieuwe games die de stijl van retrogames emuleren is niets nieuws. Mooie pixelart is tijdloos en nostalgie is, hoe je het wendt of keert, een belangrijke drijfveer in games. Astalon: Tears of Earth springt hier keihard op in **door een game neer te zetten die sterk doet denken aan de tijden van de NES.** De grote pixels geven het gevoel dat de game daadwerkelijk uit de jaren '80 komt, maar natuurlijk wel met de nodige tweaks aan de UI die we verwachten van een game die in 2021. De makers van Astalon steken hun inspiraties niet onder stoelen of banken: **Mega Man- en Castlevania-liefhebbers laten hun oog waarschijnlijk gemakkelijk vallen op deze game.** Gelukkig kom je er al snel achter dat Astalon meer is dan een simpele kloon van een van deze games. We hebben hier te maken met een platformer met flink wat RPG-elementen en unieke mechanieken. Om te beginnen heeft de game drie speelbare personages, die ieder hun eigen sterke punten hebben. De wizard Algus kan met zijn staf door muren schieten, Arias is een soort Mega Man-cosplayer uit de Middeleeuwen die een extra sterke zwaardaanval heeft, en Kyuli is een dame die extra behendig is met haar jumps. Verstrooid over de gamewereld zijn kampvuren te vinden, waar je zelf mag kiezen welke held je gebruikt. Er zijn genoeg obstakels te vinden waar je specifiek iemand voor nodig hebt, dus je wisselt aan de lopende band tussen de drie metgezellen. Deze dynamiek biedt al lekker wat diepgang, maar dat is lang niet het enige interessante aan Astalon. **De gameplayloop biedt een soort tussenstap tussen roguelikes en traditionele games.** Omdat Algus zijn ziel aan het duivelse beest Epimetheus heeft verkocht, herrijzen onze helden uit de dood (wat heel vaak gaat gebeuren). Elke keer als dat gebeurt, kan je verzamelde orbs inwisselen om de stats van je helden te upgraden of handige items te kopen om je op weg te helpen. Vervolgens ga je weer verder waar je bent gebleven en baan je je langzaam maar zeker een weg door het enorme labyrint dat Astalon te bieden heeft. En het is niet zomaar een labyrint, **de gamewereld zit vol met geheime paden, deuren, bazen en schatten.** Dit is in eerste instantie overweldigend, maar al snel is het genieten geblazen en speur je elk hoekje van de map af om elk geheim te ontrafelen. Deze ontdekkingstocht gaat overigens niet vanzelf, want Astalon is een flink pittige game. In eerste instantie hebben zelfs de makkelijkste vijanden heel wat hits nodig. Hier komt nog eens bovenop dat alle vijanden respawnen als je weer terugkeert naar een eerder voltooid scherm. Gelukkig past deze moeilijkheidsgraad uitstekend bij de retrovisie van Astalon. Vroeger waren dit soort games ook retemoeilijk, dus het is niet meer dan logisch dat je lekker mag bikkelen voor deze game. Het is knap hoe Astalon teruggrijpt naar games van zo lang geleden, maar dit toch interessant weet te maken voor de gamer van vandaag – mits je een beetje ouderwets doorzettingsvermogen hebt.

SCORE 83



QUIZT JE DAT?

DE MAANDELIJKSE PU QUIZ

Nu je de PU bijna hebt uitgelezen, kun je hier testen of je er wat van hebt onthouden. En daar kun je nog een vette prijs mee winnen ook!

prijsvraag@powerunlimited.nl



1 Wat vindt Raf cool aan de nieuwe Battlefield?
- A) Dat 'ie niet weer een of andere oude oorlog uitwoont.
- B) Dat wapens niet langer aan een klasse zijn gebonden.
- C) Wingsuits.

2 Wat betekent 'sifu' nou eigenlijk?
- A) Dat is Kantonees voor 'knokpartij'.
- B) Dat is Kantonees voor 'kungfu-film'.
- C) Dat is Kantonees voor 'leraar'.

3 Wat vindt Jurjen van de jaren tachtig?
- A) Er was niet zoveel te beleven.
- B) Overhypede bullshit.
- C) Te weinig Nintendo-games.

4 Wat vindt Marvin een van de 'minpunten' van Resident Evil 4?
- A) Slangen. In doosjes.
- B) Dat poepbruine kleurenpalet.
- C) Dat 't als één lange b-film aanvoelt.

5 Waar liep Florian twintig keer tegenaan te rammen tijdens het spelen van Ratchet & Clank?
- A) Z'n uhh... mini-Florian.
- B) Zijn voorhoofd.
- C) Een shard.

6 Wat is volgens Wouter het beste Mass Effect-deel?
- A) Mass Effect 1.
- B) Mass Effect 2.
- C) Mass Effect 3.

DIT kun *jij* winnen!



Mail de juiste antwoorden naar:

prijsvraag@powerunlimited.nl

o.v.v. Quizt Je Dat?
Vergeet niet je naam en adres te vermelden.

Alle antwoorden goed?

DAN MAAK JE KANS OP EEN COLLECTOR'S EDITION VAN DESTINY 2: BEYOND LIGHT + DOWNLOADCODE VOOR EEN PLATFORM NAAR KEUZE

PU 328 LIGT 27 JUL IN DE WINKELS

SMORGASBORD

VOLGENDE MAAND IN POWER UNLIMITED

- DE E3 IS GOED INGEDAALD, DUS WE GAAN ONS KAPOT PREVIEWEN IN EEN EXTRA DIKKE MEGA-PU!
- SOMMIGE FRANCHISES GAAN HET GEMIDDELDE WESTERSE BREIN TE BOVEN, MAAR GELUKKIG IS PETERKOELEWIJN... SPECIAAL, EN LEGT HIJ ONS UIT HOE FIJN SLIJMDRUPPELTJES KUNNEN ZIJN.
- "OKAY, ALS MARIO HET LEUK VINDT, MOET IK ER OOK MAAR AAN GELOVEN", HOORDEN WE JURJEN MOPPEREN.
- JACCO HEEFT Z'N MOVES GOED GEOEFEND EN DENKT DAT HIJ EEN GOEDE KANS MAAKT OM HET UNIVERSUM TE REDDEN MET EEN DANCE-OFF.
- BLIJKT DAT WE EEN STEL WARRIORS OF LIGHT OP DE REDACTIE HEBBEN DIE NIET KUNNEN WACHTEN OM DE CHAOS SHRINES OP TE GOOIEN. WISTEN WIJ VEEL...
- RAF IS COOL, MAAR IS HIJ OOK UBI-COOL? DAAR GAAN WE ACHTER KOMEN!

* ALLES ONDER VOORBEHOUD UITERAARD *

GAMEROOM VAN!

Terug van weggeweest! Een nieuwe serie van de Gameroom van! Te begluren bij ons op de website en YouTube-kanaal. Deze keer mochten we binnenkijken bij onder andere Nicky Romero, Daniel Lippens, Ronald Vledder, Egbert en Nysira. Is dat lekker? Ja, dat is lekker! We houden van gamerooms.











PS5-SHIRT VAN BALENCIAGA

Dit ziet eruit als een t-shirt, jeweetwel, waarvan je er een paar voor een tientje bij de HEMA kan scoren. Op dit shirt staat een logo van de PS5 en hij is van het merk Balenciaga. Dat is een duur merk. Zo duur, dat het shirt meer kost dan een PlayStation 5. Misschien is het shirt wel net zo exclusief?

EEN WERKENDE NES IN EEN NES-CARTRIDGE, NESCEPTION!



BLIJF OP DE HOOGTE VAN HET LAATSTE GAMENIEUWS EN MAAK KANS OP VETTE PRIJZEN ALS JE ONS VOLGT OP:

YouTube





YOUTUBE.COM/POWERUNLIMITEDTV

FACEBOOK.COM/POWERUNLIMITED

TWITTER.COM/POWERUNLIMITED

EXTRA FOTO'S VAN DE E3-COMPOUND

Gelukkig hebben we de foto's nog













DE MAILBOX!

De mailbox staat gewoon open, dus je kan altijd je vragen insturen op redactie@pu.nl en met een beetje mazzel beland je zomaar op deze pagina. Lachen toch?

Beste reviewteam...

Moesten jullie nauw werkelijk zoo gemeen zijn over mijn mail en plezier over Balan Wonderworld? Ik had werkelijk plezier met het spel.
Alles wat ik in mijn originele mail zei, was accuraat over mijn emoties met het spel. Het spel is veel dieper en emotioneel dan mensen door hebben. Alleen mensen die DAT begrijpen hebben een prachtig emotioneel avontuur.

Jullie reactie op mijn reactie maakte me legit BOOS.

Nathan

Beste Nathan,

Het was zeker niet de bedoeling om je boos te maken en we hebben ook geen zin in Tim Hofman op de stoep... of eigenlijk wel, best gezellig. Kom je, Tim? Maar wij vinden kijken naar een zak aardappelen boeiender en leuker dan het spelen van Balan Wonderworld.

Hoi, ik kan de map firebase niet spelen op cod cold war. Als ik de map speel loopt mijn ps4 helemaal vast wat kan ik hier tegendoen? Het gaat om zombies en het bij ronde 8 of 24 gebeuren

De actie wordt letterlijk te heet voor je PS4. Oplossing is je PlayStation effe een goede poetsbeurt te geven, zodat deze weer goed zijn warmte kwijt kan. Mocht dat nog niet helpen, dan zal je met verse koelpasta in de weer moeten.

Disney plus probleem
Hallo power unlimited weet je/u misschien hoezo mijn disney+ niet meer opstart op m'n ps4

Het wekt! Bedankt voor jullie hulp

Zullen we 'm zeggen dat we eigenlijk helemaal geen antwoord op zijn vraag hebben gegeven?

Ik heb een vraagje

Ik heb een stuur en ik wil met vrienden in een party maar dat kan niet weet u misschien hoe dat wel kan

Ik hè hori wirelles rea racing wheel apex

We denken dat je het hier over een PlayStation-party hebt en niet over toegang tot bar/dancing de Bruine Bunzing? Gewoon via het menu... en als het wel over bar/dancing de Bruine Bunzing gaat... mogen we mee?

FRAME DROP

JORDI PETERS





Neo's Art



IN A WORLD waarin Mass Effect een Japanse scifi-film was, hingen posters zoals deze in de bioscopen en op abri's. Althans, in Neo's hoofd dan. In datzelfde hoofd vallen de Reapers ook doodleuk Amsterdam aan, dus het mag duidelijk zijn dat we graag eens een bioscoopbezoekje zouden plegen in Neo's World.